免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.306

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月04日

页数：82页

每天都显得特别的繁忙。

共同期待！游戏界硕果累累的金秋时节！

定价 7.80

SOFTWARE

VOL.306

电子游戏软件

无双报道

电锯甜心
战国BASARA 宴
抵抗3
黑街圣徒3
圣骑士战史
无尽传说
最终幻想 零式
灵魂能力5



时下热门攻略集合

《女王之门 螺旋混沌》
完美流程攻略
《J联赛创造球会7 欧洲强化版》
职业经理指南
《勇者30 Second》
最速英雄攻略
《恶魔幸存者2》
终极求生攻略

知名游戏人眼中的PS VITA

特别策划
终极刺客，沉默信条
《杀手代号47》刺客成长之路

TEKKEN 1994—2011

《铁拳》系列演绎十七年的武术美学

2011年9月上
VOL.306
ISSN 1006-5032



武术的美学

1994~2011《铁拳》系列17年历程回顾



亲民路线 《铁拳》系列的诞生

1993年12月，SEGA推出奠定3D对战格斗游戏类型的《VR战士（Virtua Fighter）》，颠覆以往3D绘图只能用来开飞机或玩赛车的原有印象，引领对战格斗游戏迈入了3D化的新纪元。

在街机领域与SEGA竞争多年的NAMCO，虽然落后对手一步，不过也随即投入3D对战格斗游戏的研发当中，并于1994年12月推出自家首款街机3D对战格斗游戏《铁拳》。

当时SEGA在街机与家用机这两个平台采取的是不同的策略，街机完全采用量身打造的高级硬件基板，并不考虑与家用机的兼容性，因此《VR战士》乃至于后续的《VR战士2》都能呈现出当时的家用机所无法达到的细致流畅画面，但这也提高了家用机的移植难度。

先前同样以高级硬件基板来与SEGA竞争街机市场的NAMCO，则是与当时积极投入家用机市场的索尼计算机娱乐（SCE）合作，共同开发街机与家用机共享的硬件系统。双方贡献了各自擅长的技术，促成了SYSTEM 11基板与PlayStation这对兄弟档的诞生。

SYSTEM 11沿用与PS相同的CPU与绘图芯片，除了绘图内存由1MB增加为2MB，以及增加街机所需要的额外输出入接口之外，其余规格与PS大致相同。虽然SYSTEM 11的处理性能大概只有NAMCO早先推出的SYSTEM 22的一半，不过成本也低廉得多。

首款应用SYSTEM 11制作的街机游戏，就是《铁拳》的初代作品。正因为SYSTEM 11与PS具备高度的兼容性，因此很容易就能移植到家用机上，而且还能追加许多家用版原创的内容，移植度不只达到100%甚至还超越100%，这点也成为《铁拳》系列的特征之一。后续推出的街机版系列作品也都是采用PS系列主机PS/PS2/PS3的兼容基板制作。

因为家用版移植成果备受玩家好评，《铁拳》系列在《VR战士》系列的强力竞争下仍能逐渐站稳脚步，成功缔造全球销售超过4000万套的优异成绩，是3D对战格斗游戏销售纪录的领跑者。



家族内斗 《铁拳》的剧情设定

相较于其他格斗游戏而言，特别是几乎没多少情节的《VR战士》，《铁拳》系列的故事比较丰富。整个系列的故事主轴都围绕在三岛家族的四代人为了争夺跨国大财团“三岛财阀”的最高统治权所展开的武力斗争，其间也穿插了很多其他角色的故事，他们相互交织在一起，不但构成了复杂的人物关系，并且每一代之间也有很好的传承。

一切故事的开端，源于蛮横粗暴老奸巨滑的三岛家族当家三岛平八与冷酷无情阴狠狡诈的三岛家族少东家三岛一八这对父子的斗争，之后又牵扯出一八之子风间仁与平八之父三岛仁八两代人来，三岛家族直系血亲的斗争整整横跨四个世代，斗争目的则是富可敌国的三岛财阀首领宝座。

《铁拳》系列的标题“铁拳”指的就是由三岛家族所发起的世界格斗大赛“铁拳大赛”，其他参战角色不是与三岛家族有关的人物，就是为了在铁拳大赛中获得优胜一偿所望的格斗家，因此整个系列可说是完全奠基于三岛这一家子的家族内斗，只不过内斗的规模大到足以波及全世界而已。



独树一帜 《铁拳》的格斗系统

《铁拳》和《VR战士》都是4键操作系统，但《铁拳》将角色的左拳、右拳、左脚、右脚分别对应到LP、RP、LK、RK这4个按钮上，以提供直观的操作对应与丰富的攻击组合，按LP出左拳、按RK出右脚，按LP+RP就是双拳齐出，以此类推。这样的设定似乎更符合真正的武术套路，借助不同的组合，更可以变换出不同的招数。

《铁拳》也大幅沿用《街头霸王2》的操作设定，例如游戏杆往后扳是防御（《VR战士》是按G键），熟悉的波动拳与升龙拳指令，在《铁拳》中也获得广泛采用，不过并没有像波动拳那样的飞行道具攻击。值得一提的是在输入这些指令但还未按下攻击钮时，多半会先做出以蹲姿向前移动的前置步法，例如最具代表性的“风神步”、“崩拳步”等，这个特色也成为《铁拳》系统上的一大关键点，许多空中连续技或是攻防技巧都需要运用到这些步法。

《铁拳》的攻击判定与《VR战士》同样分为上段、中段、下段。上段攻击可站立防御或是蹲下闪避，中段攻击可站立防御但无法蹲下闪避或防御，下段攻击不可站立防御但可跳跃闪避或是蹲下防御，与大多数3D格斗游戏的设定相同，虽说中段攻击的设计其实是源于2D格斗游戏。

《铁拳》还具备特殊的“10连技”招式，只要按照一定的节奏输入指令，就可以施展最多10段（部分人多于10段）的连续攻击（打击技为主，有的会混入摔投技），是其他格斗游戏所没有的独特设定。大多数登场角色都具备至少1种10连技，有的会具备不同起手式或是中途出现分歧的多种10连技。

10连技虽然看起来很强，实际上招式并无法完全连续命中，就算被打中，也能在中途重整姿势再次防御，而且攻击模式固定，因此对老手来说威胁很小，反而会露出极大破绽，是种娱乐性质大于实用性质的招式。虽然10连技在后续几代的《铁拳》系列作中仍以系统特色为由被保留下来没有取消，不过实战中几乎没什么人会从头到尾连续施展，顶多只会施展其中一部分。

初代《铁拳》采用无边界的无尽对战场地，不论朝哪个方向移动都碰不到边界，背景永远是背景，也没有《VR战士》系列的“出界（Ring Out）”判定，一直要等到《铁拳4》才开始出现有边界或障碍物的对战场地，不过还是没有出界判定，只有触碰到边界墙壁所衍生出来的碰撞判定。



TEKKEN

作品最多的3D格斗游戏
销量最大的3D格斗游戏
角色最多的3D格斗游戏
与《电软》同龄的3D格斗游戏

潮流、时尚这种东西不但每年都有不同，而且往往还会有不定期的轮回，就好比今年的衣服款式在明年就会过时，但说不定10年之后再次流行。游戏也是如此，每种类型的作品都会经历起始阶段、发展阶段、兴盛阶段，以及衰落阶段。格斗游戏这个类型起始于上世纪80年代末，发展于90年代初，兴盛于90年代中后以及本世纪初的几年，而到了PS2时代的后期开始，格斗游戏的生命力似乎也没那么旺盛了，不但作品数量少，精品也少，执著于此的人也就剩下铁杆格斗迷了。

但就最近几年来看，格斗游戏明显有复兴的趋势，就拿问世至今已经17年的《铁拳》系列来说，近来的动作就非常频繁，不但开发中的街机最新作《铁拳TT2》即将于今年秋季推出，首部改编3D CG动画电影也于7月底率先在美国上映，另外还有乱斗式的《街霸X铁拳》、以及开发中的3DS、WII U版《铁拳》新作等等，这一系列似乎在今年格外地活跃。

今年并不是《铁拳》的整数周年庆，但绝对算是《铁拳》最活跃的一年。以下我们就带领大家回顾《铁拳》系列这17年间的历程，了解这款全球销售破4000万套、以三岛家族四代亲子斗争为主题的3D格斗游戏。

系列开山之作！
游戏界的第二款3D格斗游戏登场！

《铁拳》（街机版：1994年12月）

1994年12月，也就是PS主机在日本发售的当月，NAMCO推出了采用PS兼容基板所制作的第1款街机版《铁拳》。相较于走写实路线的《VR战士》来说，《铁拳》采用夸张化戏剧化的奇想设定。登场角色的造型相当抢眼，像是从格斗漫画或功夫电影中蹦出来的一样。而且不只是人类，甚至还有野兽。不过或许是因为还在摸索阶段，以及当时对于3D角色造型的审美观与今日不同，因此这些角色的模样实在不怎么好看，只能说很有"特色"。

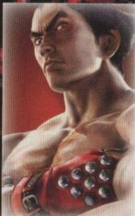
《铁拳》的故事叙述的是世界级大财阀三岛财阀的首领三岛平八，以三岛财阀的所有权为奖赏，发起了世界格斗大赛"铁拳大赛"，吸引了来自全球形形色色的格斗家参与，有人是为了求取名声、有人是复仇，也有人是为了实现自己的野心，其中包括觊觎父亲地位的平八之子三岛一八。

《铁拳》共收录18名登场角色，包括8名基本角色，以及对应8名基本角色的8名中BOSS，以及2名最终BOSS，不过街机版只能使用基本角色。由于是系列首款作品，因此登场角色的数量以今日眼光来看有点少，而且中BOSS的招式几乎都是复制自基本角色再加以修改而已，算是有点偷懒。不过同时期推出的《VR战士2》也只收录了11名角色而已，以当时的标准来说已经算很多了。

初代登场的老牌《铁拳》班底

初代《铁拳》里的8名基本角色包括：杰克、洛、保罗、三岛一八、米歇尔、吉光、妮娜、金，而三岛平八是作为最终BOSS，并在后来的PS版中才成为可以使用的人物。在以后的众多作品中，这9位即便有些小的变动，例如杰克变成钢杰克以及其他型号，洛在3代由儿子代替登场，米歇尔在3代以后替换成了她的养女茱莉亚，以及吉光每一代的造型都不相同，但他们的招数都一样，也就是说除了三岛一八缺席3代之外，这9个角色基本上都出现在以后的作品当中。以下我们就介绍一下这9位最老牌的《铁拳》班底。

三岛一八（Kazuya Mishima）			
流派	三岛流喧哗空手道		
年龄	26岁	身高	181cm
体重	76kg	血型	AB
工作	和老爸作对（富二代表示工作无压力）		
兴趣	收集轻便运动鞋		
爱好	老爸露出厌恶表情的一瞬间		



三岛一八是贯穿全系列的关键角色，除了3代以外的作品都有登场。格斗流派为三岛家族家传的三岛流喧哗空手，讲白一点就是三岛家族家传的空手道。由于出生在崇尚武力与权力的武家豪门，因此自幼就被父亲三岛平八安排学习帝王学以及接受严格的武术训练。

不过这些教育训练并不能满足平八对待下一代的标准，因此他甚至仿效坊间传说的"狮子会把幼狮抛下悬崖来锻炼幼狮的生存能力"（不过事实证明，狮子是不会这样对幼狮的。）而把年幼的一八丢下悬崖。虽然一八得以侥幸不死，但是却在胸口上留下了巨大的伤疤。对父亲深恶痛绝的一八，企图借由参加铁拳大赛来夺走父亲所拥有的一切。

一八的代表招式是为出招快判定强而且具备浮空效果的上钩拳"风神拳"，有点类似升龙拳的"雷神拳"，以及攻其不备的连续下段扫腿"奈落拂"，这几招都是三岛流的基本招式，特别是风神拳更是贯穿整个系列作的代表性招式。三岛一八的原型是日本知名作家三岛由纪夫，就连姓氏也加以延用，不过三岛由纪夫可没那么暴力。

保罗·菲尼克斯（Paul Phoenix）			
流派	柔道+α		
年龄	25岁	身高	187cm
体重	81kg	血型	O
工作	无业（没钱就当保镖和打擂赚钱）		
兴趣	摩托车		
爱好	披萨		

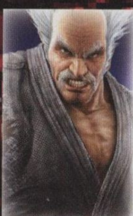


保罗也是系列代表角色之一，而且是每代都有登场的全勤角色。格斗流派是以柔道为基础的综合格斗技。相较于阴郁的一八来说，保罗完全是个无脑乐天派的直肠子。最初是为了与曾交手过但打成平手的一八一决胜负而决定参加铁拳大赛，之后则是为了成为宇宙第一格斗家而参赛。

顶着一头像《街头霸王》古烈般的高耸金发、身穿红色柔道服的保罗，原型是来自漫画《JoJo的奇妙冒险》中的波鲁那雷夫。代表招式为指令与《街头霸王》的波动拳相同的"崩拳"，因为输入容易而且距离长威力大魄力十足，成为最受新手玩家欢迎的招式，许多人都是从他入门的。不过论实力而言，他在该系列中也就属于中等偏上的水平，大概就是因为他的招式太中规中矩，不像后来的一些新角色那么变化多端，顶多攻击力是他的强项。

保罗与马歇尔两人是要好的武术修行伙伴，但这两人除了比试武艺外，似乎还是一对搞笑天才，以至于后来的很多作品中他俩的结局都是相互联系，并且十分逗趣。

三岛平八（HeihachiMishima）			
流派	三岛流喧哗空手道		
年龄	52岁	身高	180cm
体重	82kg	血型	B
工作	管理三岛财阀+修行		
兴趣	收集木屐		
爱好	世界和平（……）		



人称"铁拳王"的三岛平八，是三岛财阀的首领，也是铁拳大赛的创办人。虽然最初登场就已经是名52岁的中年老爹，不过千锤百炼的他仍保有超凡的实力。性格冷酷无情，为了自己的权力可以牺牲任何人，包括自己的亲生儿子在内。格斗流派为三岛家族家传的三岛流喧哗空手。

平八的造型非常独特，虽然头顶已经秃得差不多了，不过两鬓还留着盖塔机器人般的发尖。原型是来自漫画《魁！男塾》中的江田岛平八，连平八这个名字也继承过来（源于日本海军名将东乡平八郎）。虽然与一八一样都是施展三岛流喧哗空手，不过功力更精纯威力更强悍，甚至还能施展保罗的拿手招式崩拳。

面对亲生儿子挑战的平八，当年也是以武力击败父亲三岛仁八而夺权。平八虽然没有恶魔因子，不过生命力远超越常人，摔落山崖不死只是小意思（《铁拳2》），在大爆炸中被炸飞十几公里一样不死，还能靠自己的力量恢复并再度上场战斗（《铁拳5》）。

街机版的《铁拳》并不能使用平八，PS家用版才开放。

吉光（Yoshimitsu）

流派	万字流忍术		
年龄	?	身高	178cm
体重	63kg	血型	O
工作	盗窃集团万字流党首领		
兴趣	看相扑比赛		
爱好	TVGAME（电视游戏）		



吉光是历史悠久的义贼集团万字党的首领，总是带着般若鬼面手持妖刀吉光，是《铁拳》中唯一持有武器的角色，不过基本招式仍是以拳脚为主。吉光的出身背景不明，格斗流派是原创的万字忍术，有着许多超乎常理的奇怪招式。最初参赛的理由是要夺取三岛财阀的不义之财来劫富济贫。

造型诡异似人非人的吉光，最初是以般若鬼面忍者的形象登场，后来则是陆续变化成机器人或生化改造人风格的形象，如同他的身分般捉摸不定，是《铁拳》系列中造型最具特色的角色。

吉光这个名号是由万字党首领代代相传，后来在《灵魂能力》系列中登场的是第一代的吉光。

米歇尔·张（Michelle Chang）

流派	心意六合拳+八极拳		
年龄	18岁	身高	163cm
体重	53kg	血型	B
工作	无业，为了寻找仇家而四处旅行。		
兴趣	打猎		
爱好	美国野牛		



米歇尔是个混血儿，她的父亲是中国人，母亲是美国原住民，因此经常以美国原住民的造型登场。格斗流派是以心意六合拳与八极拳为基础的中国拳法，同时也擅长美式摔角招式。最初是为了替被平八部下杀害的父亲复仇而参赛。虽然是身材纤细的女性，不过施展的都是刚猛的外家拳法。

米歇尔是《铁拳3》之后登场的茱莉亚的养母，虽然后来她没有继续登场，一是因为3代的时间设定太往后，另外可能是考虑到茱莉亚和她的外形和武功都太过相像，所以也就没有必要重复了。另外，为了风格统一，米歇尔的头像图片其实是茱莉亚，大家不要以为是我们弄错了。

马歇尔·洛（Marshall Law）

流派	截拳道		
年龄	25岁	身高	179cm
体重	69kg	血型	B
工作	中华料理店工作，也是武馆的师傅。		
兴趣	钓鱼		
爱好	钱		



除了3代是由儿子顶替上阵之外，几乎每代都有登场的马歇尔，完全不用多做解释就可以看出他的原型就是已故功夫巨星李小龙，不但长相与穿着完全都跟电影里的李小龙一个样，连出招时高亢的叫声也一模一样，格斗流派也是参照李小龙在电影里的演出与自创的截拳道而来的武术。另外，他的名字原来也和李小龙相同，但后来遭到李小龙家属的反对，于是才改成现在的名字。

马歇尔最初是为了开设自己的武馆与餐厅而参加铁拳大赛，后来几代的参赛理由不一，不过基本上都是为了赚取创业用的金钱。附带一提，他那高亢的叫声是由制作人原田胜弘亲自配音的。

妮娜·威廉斯（Nina Williams）

流派	骨法+合气道		
年龄	20岁	身高	161cm
体重	49kg	血型	A
工作	暗杀		
兴趣	旅行		
爱好	汤姆猫、牛奶茶、苏格兰威士忌		



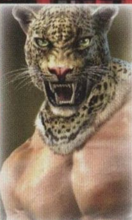
妮娜是《铁拳》系列最具代表性的女性角色，也是系列从未缺席的全勤角色。自幼接受杀手父亲的培育而成为一流杀手，是名沉着冷静内敛寡言的冰山美人，与狂野高调的妹妹安娜刚好是两个极端，姊妹俩的关系极度恶劣。擅长以擒拿术为基础的暗杀格斗术，从关节等弱点击溃对手。

妮娜最初是为了执行暗杀三岛财阀首领平八而参赛，之后也多半是以暗杀为目的参赛。

妮娜美艳剽悍的形象广受玩家欢迎，让她成为从不缺席的基本班底，后续还推出以她为主角的动作游戏《战栗杀机铁拳 妮娜·威廉姆斯》，这也是《铁拳》系列所有登场角色中仅有的殊荣。另外，妮娜与安娜这对姊妹花明枪暗箭的斗争，也是系列作不可或缺的调剂之一。

金（King）

流派	职业摔角		
年龄	30岁	身高	190cm
体重	85kg	血型	A
工作	摔角之外都是谜		
兴趣	看到孩子的笑脸		
爱好	美洲豹		



King也有"王"的意思，似乎国内玩家更多称呼他为"豹王"。他总是带着豹头面具，从不露脸也不说话。游戏中只会如野兽般吼叫的职业摔角手金，是名出身墨西哥的孤儿，经营孤儿院的他为了筹措经费而参加铁拳大赛，情操相当高尚。他的原型是来自为了经营孤儿院而以蒙面摔角手"暴风神父"身分暗地参加职业摔角的墨西哥神父古提瑞兹。

金的格斗流派是以墨西哥摔角为主的摔角术，擅长飞身跳跃类型的攻击，并混入许多日本职业摔角著名的招式，代表招式为捉住对方双脚原地猛烈旋转抛出的"巨人回旋（Giant Swing）"。

初代《铁拳》的中BOSS的Armor King是金的同门师兄弟，原本相互敌对，后来和解而成为惺惺相惜的对手。

杰克（Jack）

流派	全力一击		
年龄	3岁	身高	235cm
体重	168kg	血型	钚
工作	在废品工厂工作		
兴趣	检修自己		
爱好	秋叶原的零件中心		



基本角色中唯一非人类的杰克，是俄罗斯研发的战斗用机器人，为了阻止三岛一八的阴谋叛变而被送去参加铁拳大赛。具备超越人类的力量，格斗流派完全是以力量取胜。原型是《终结者》中由阿诺·史瓦辛格饰演的终结者T-800。后续几代登场的杰克是改良型的其他机种。



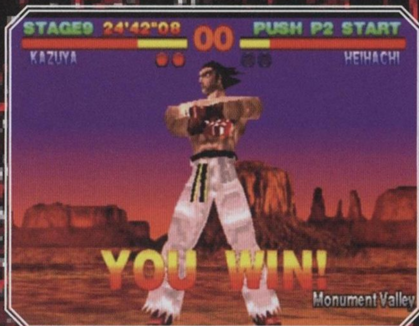
《铁拳》（PS版：1995年3月）

在街机版推出大约4个月后，《铁拳》正式进军家用市场，在PS上推出了首款家用移植版。PS版基本内容承袭街机版，开放街机版中无法使用的8名中头目与2名最终头目，并追加家用版原创的片头动画影片与各角色的结局动画影片，成为以后家用移植版的惯例。

家用版交代了各角色获胜的结局，正式结局是一八打败平八，并将平八丢下山崖报了一箭之仇。

初代《铁拳》不论美术或是系统都还处于摸索阶段，表现只能算是差强人意，虽然单就3D绘图来说是比只有多边形色块的《VR战士》好，不过推出时面对的已经是被公认为经典的《VR战士2》，人气自然无法相提并论，不过总算是让NAMCO踏出3D格斗类型的第一步。

采用家用机兼容基板制作的策略，则是让《铁拳》家用版的移植工作变得相当简单快速。制作团队可以将大部份心力摆在家用版原创内容的制作上，而不需要烦恼街机基板与家用机的硬件差异，这点也是《铁拳》相较于《VR战士》的最大竞争优势。当年SEGA为了将《VR战士2》移植到架构完全不同的SS上，可以说是绞尽脑汁，整整费时1年才推出画面大幅简化的家用版，但是《铁拳》只花了4个月就推出完全移植板，而且还追加许多家用版原创要素，这不得不说是当初开发策略的明智之处。



系列真正的崛起！PS版日本销量破百万！





《铁拳2》（街机版：1995年8月）

1995年夏季，在《铁拳》PS版推出后4个月，NAMCO就紧锣密鼓地推出了系列第2款作品《铁拳2》的街机版，同样采用PS兼容基板SYSTEM 11制作。游戏增加了2名基本角色、1名特别角色与2名中BOSS，总登场角色达到23名，之外还有2名选择2P时身分与造型会变化的角色，例如袋鼠罗杰和恐龙艾力克斯，恶魔和天使。

当时世嘉的《VR战士2》已经推出一段时间，《铁拳2》的画面、音效虽然足以达到《VR战士2》的水准，但是在细腻的东方理念占主导地位的日本其人气度却一直处于下风。可是自从本作开始，铁拳系列深邃的世界观开始在玩家的心中产生共鸣。以三岛家族内部的仇恨为主轴的故事线令很多玩家在游戏时都产生了“我操纵的不仅仅是一个游戏角色,而是在扮演一个人”的感觉，这是以往的格斗游戏都未能达到的高度。

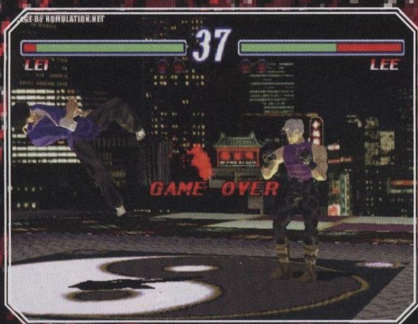
《铁拳2》的故事设定在《铁拳》结局2年后，被一八丢下山崖的平八并没有死掉，为了夺回被儿子一八夺走的地位与权力而拼命锻炼武艺并在暗中布局。一八为了强化三岛财阀私设部队以及引出原本以为已经死去的平八，于是发起了第2次铁拳大赛，再度聚集来自全世界的格斗家。

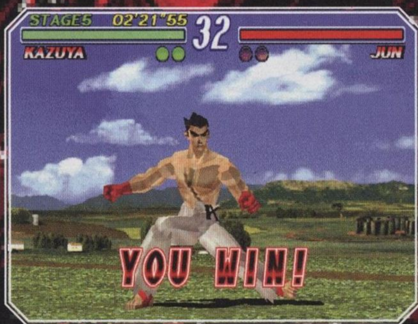
本作的基本角色部分加入了2名特色十足的新角色，分别是对后续系列作发展有重要影响的风间仁的母亲风间准以及以成龙为原型的香港警探雷武龙。中BOSS部分同样加入2名新角色，分别为踢拳高手布鲁斯以及跆拳道家白头山。之外还加入满足特定条件会出现的袋鼠拳击手罗杰。登场角色的差异化也有所加强，中BOSS不再只是基本角色的复制修改版，而是加入更多专属特色。而主角则是由54岁老当益壮的平八担纲，堪称格斗游戏史上数一数二的高龄主角。

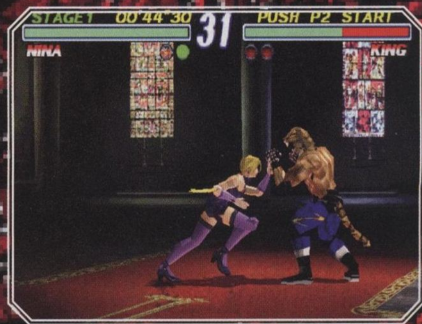
历经《铁拳》制作的经验累积后，《铁拳2》不论是在美术风格、3D绘图与格斗系统上都有着显著的进步，角色的造型不再像《铁拳》那样古怪，动作也更自然流畅。招式部分则是加入更多变化组合，空中连续技部分也有所强化。例如金与妮娜就增加了许多伤害力超大的连续摔角擒拿招式，虽然中途可以拆解，不过如果不熟悉正确的拆解指令，很容易就会被一路摔到死。

由于《铁拳2》街机版初版在系统上有着部分不平衡之处，因此在推出约2个月后的1995年10月就火速推出了经过修正的街机版B版，除了修正平衡度之外，其余内容没有变化。









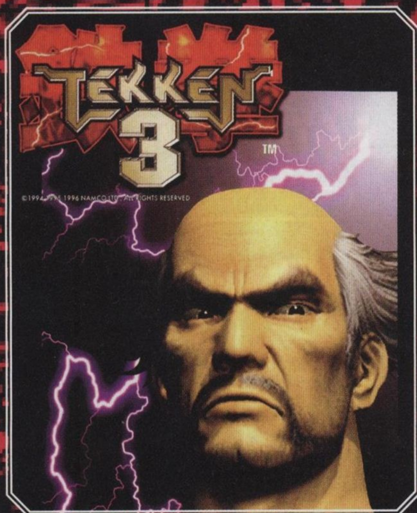
《铁拳2》（PS版：1996年3月）

1996年春季，在街机版正式运营约7个月后，《铁拳2》终于推出了PS家用版，由于内容大幅增加，因此这次PS版的移植时间比上一代长。内容以经过修正的街机版B版为基础，除了追加原创片头动画影片与结局动画影片之外，还加入包括练习模式、生存模式、团队对战模式等原创游玩模式，以及逗趣的Q版大头模式与第一人称视点等趣味模式，原创要素的份量更为庞大。在前作中自动防御、迅速起身等便利的操纵系统完全保留的基础上，PS版还加入了防御不能技、拆解投掷、背后投掷以及特定角色能够使用的返技等大量技巧，同时倒地与起身后的技巧大大增加，令攻击手段更加丰富多彩。

故事的最后是由平八赢得第2次铁拳大赛，并将落败的一八丢入火山口报了一箭之仇。

《铁拳2》在整体风格与制作水平上都有着长足的进步，真正奠定了后续系列作品的发展方向，不过在街机市场上仍不敌领先一步的《VR战士2》，但是在家用机市场上却大有斩获，以更为丰富的家用原创要素广泛获得玩家肯定，PS版游戏销售最终突破了百万套。而且本作获得了日本权威街机杂志GAMEST大赏，同时NAMCO的运营状况也达到了有史以来的最高点。





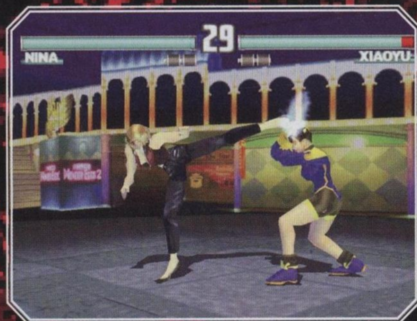
《铁拳3》（街机版：1997年3月）

在《铁拳2》的街机版推出约1年零7个月后，《铁拳》系列第3代《铁拳3》的街机版正式问世，两代的时间间隔又进一步拉长。《铁拳3》不再采用完全兼容PS的SYSTEM 11基板，而是采用处理芯片架构相同但运作速度提升的强化基板SYSTEM 12，画面表现有着显著提升。

《铁拳3》将时代背景一口气往后延伸了19年，故事叙述在前作最后逃离一八魔掌的风间准，因为吸收到一八的神秘力量而怀了一八的孩子，并回到故乡独自将孩子抚养长大。15年后，平八统领的三岛财阀私设部队"铁拳众"在发掘印第安古文明遗迹时，意外唤醒了沉眠的古代斗神。苏醒的斗神为了追求强者的力量，而在世界各地寻找格斗家。

与一八的孩子风间仁过着平静生活的风间准也无法幸免，在母亲被斗神袭击而失踪后，年幼的风间仁投靠祖父平八，并获得平八传授三岛流喧哗空手。平八为了取得斗神的力量，于是决定再次举办铁拳大赛，聚集各方强者为诱饵来吸引斗神现身。4年后，第3次铁拳大赛正式登场，新生代的风间仁此时的年纪是19岁。

《铁拳3》大胆地将时代背景往后推了将近20年，由新生代的风间仁接替祖父与父亲的位置担任主角，许多原有班底一口气老了19岁。不过制作团队为了避免女性角色的容貌受年纪影响，而在故事设定上做了一些安排，像妮娜与安娜姐妹是靠着冷冻睡眠度过20年时间，米雪儿则是退休改由养女茱莉亚上场。同样世代交替改由后代或后继者上场的还包括马歇尔、金与熊。同时继承善恶两方血统的风间仁，成为左右后续系列作剧情发展的关键角色。在后续系列作中拥有极高人气的中国功夫少女凌晓雨，也是在本作中以新人身份登场



也因为这相隔19年的跨世代设定，导致后续系列作品的登场角色有高龄化的趋势，一开始就是中年的平八变成老当益壮的爷爷倒还没什么问题，不过像是一八、保罗、马歇尔、李超狼、雷武龙、布鲁斯等原本是20多岁青年的人，都成了近50岁的中年人，与一般格斗游戏多半是20到30岁的青年人为主的设定大不相同。制作人原田胜弘谈到这个趋势时，只苦笑地说："不要去想它"。

《铁拳3》的格斗系统有着大幅的变革，最重要的就是加入能朝画面浅处或深处移动的"侧移动"，只要将游戏杆往上或往下轻拨一下再置中，就可以让角色朝左右侧移，除了可以闪避对手的攻击之外，还可以移动到对方无防备的侧面或是背面加以痛击，真正融入3D空间攻防的概念。

登场角色的人体建模同样也有大幅进步，并大量引进动作撷取的制作技术，请到职业摔角手、综合格斗家、跆拳道选手、动作演员等专家提供角色的动作，让格斗招式的演出更自然生动。

《铁拳3》也大量导入"架式"的概念，部分角色可以通过摆出不同架式来改变出招的模式，例如雷武龙的蛇鹤龙虎豹五行拳架式，凌晓雨的背对/凤凰架式，艾迪的倒立/坐地架式等。

《铁拳3》（PS版：1998年3月）

在街机版推出1年后，《铁拳3》也照惯例推出了PS家用版。由于街机版是采用性能比PS更高的SYSTEM 12制作，因此这次PS版在3D绘图部分的移植度并没有达到100%，背景部分从原本的3D多边形改成2D图像，角色的建模也有所简化，例如金的大拇指就不见了。

虽说PS版在3D绘图部分受限于硬件而没能100%完全移植，不过在内容部分可是有大幅的增量。首先是增加了3名家用机版专属的角色，包括招式与妮娜做出显著区别的安娜（在街机版中安娜只是妮娜的2P造型）、对系列故事有着举足轻重影响的天才科学家博斯科诺维奇博士，以及来自漫画《GON》的小恐龙。

不过后两者只是趣味性质的客串登场角色，招式与判定都相当古怪，后续也没有继续登场。

PS版除了基本的片头、结局动画影片与家用机版专属的游玩模式之外，并首度加入家用机版原创的小游戏，包括操作登场角色以格斗招式进行1对1排球对决的"铁拳排球"模式以及操作登场角色进行横向动作过关玩法的"铁拳众"模式，这也奠定了往后家用版系列作的惯例。

系统大幅进化的《铁拳3》，奠定了《铁拳》系列格斗系统之大成，让《铁拳》真正迈入活用3D立体空间展开灵活多变对决的"3D格斗"领域。在动作招式演出的强化方面，也让《铁拳》摆脱以往略嫌生硬的印象，呈现出非常自然生动的武打场面，成为新一代《铁拳》系列的标竿。

虽然PS版的移植未能达到100%的效果，不过大幅增量力求创新的原创要素仍获得玩家的高度肯定，在日本缔造140万套的销售佳绩，全球更是达到近700万套的惊人成绩，至今仍是有史以来最畅销的家用格斗游戏纪录保持者。



真正的3D空间格斗
全球700万套的骄人战绩！

首次打破时空界限！超诚意移植的升级作品！

《铁拳TT》（街机版：1999年7月）

在街机版《铁拳3》推出后相隔2年4个月后，NAMCO推出了首款不属于正传系列作品的街机版《铁拳TT》。《铁拳TT》本身并没有明确的故事剧情设定，而是款让各代登场角色跨越时空限制齐聚一堂，搭配独特的2对2双人搭挡系统所构成的嘉年华型作品。

《铁拳》系列制作人原田胜弘在接受访问时曾透露，因为当时高层要求制作团队必须使用《铁拳3》的基板，在短时间内制作出一款畅销的《铁拳》新作，从头打造全新一代一定来不及，因此才会想出以《铁拳3》为基础、集合历代登场角色进行2对2双人搭挡对战的《铁拳TT》。

《铁拳TT》系统上最大的特征就是双人搭挡（Tag），玩家可以从超过30名登场角色中选择2名组成双人搭档，与对手展开2对2的组队战。对战中按下交换钮就可以交换上场角色，可运用换手来施展双人交替的空中连续技，下场角色可恢复部分体力，只要其中1名角色被击败就算输。

换手的方式分为一般状态下的“一般换手”，倒地起身时的“起身换手”，倒地受身时的“受身换手”，以及施展摔技后顺便换手的“换手摔技”等4种。换手上场角色现身时抓准时机输入指令就可以飞扑登场。将对手击飞后立刻换手，就能让换手上场角色接手施展空中连续技。

受限于硬件机能，因此《铁拳TT》虽然采用双人搭档系统，不过画面上最多只会同时出现2名上场角色，换手时一定是下场角色消失后上场角色才会现身，不会有同时出现的状况发生。

游戏中收录了前3代所有登场角色，连已经退休或死亡（失踪）的角色也都再度上场，样貌都是全盛时期的模样，类似角色的差异性有特别强化。包含原创最终头目在内，总数达34名之多。

《铁拳TT》（PS2版：2000年3月）

在街机版推出8个月后，《铁拳TT》接着推出家用移植版，不过这次的移植与前几代的状况有很大的差别，以前的移植不是平行（SYSTEM 11→PS）就是降级（SYSTEM 12→PS），这次却是大幅升级，从PS加强版的SYSTEM 12移植到PS次世代的PS2，画面彻底翻新。

PS2版《铁拳TT》赶在PS2主机上市当月月底推出，并不只是把原本的内容以较高的分辨率呈现而已，而是将图像完全重制，每个角色由多达1万个多边形所构成，背景也改成细致的全3D景物，材质贴图与光影特效也都改以PS2标准制作。

PS2版照惯例收录了精美的片头动画影片，并借由PS2的DVD等级MPEG-2译码播放功能大幅提升影片画质与流畅度。结局部分则是以实时3D绘图呈现，只有最终头目未知的结局是特别制作的动画影片。另外还收录操作登场角色游玩保龄球的“铁拳保龄球模式”。

本作收录了前3代所有角色，采用崭新的双人搭档系统，让玩家可以灵活运用换手机制，同时使用2名角色上场对战，让《铁拳TT》大受市场好评。制作人原田胜弘曾透露街机版《铁拳》系列是从《铁拳TT》才开始广泛受到欢迎。《街头霸王4》制作人小野义德也曾透露他最喜欢的《铁拳》系列作就是《铁拳TT》，在制作《街头霸王X铁拳》时也参考了《铁拳TT》的概念。

而后续推出的PS2版《铁拳TT》，则是在PS2推出初期游戏阵容仍显薄弱之际，成功地担任援助者的角色，替PS2补足3D格斗这块领域的空白，而且以200%的超移植度加丰富原创内容广受好评。虽然不如早先推出的DC版《灵魂能力》那么耀眼，不过仍是PS2早期关键的游戏之一。







《铁拳4》（街机版：2001年8月）

在强化重制的PS2版《铁拳TT》推出约1年半后，首款完全针对新世代硬件打造的《铁拳》系列街机最新作《铁拳4》正式现身，依循系列作品的惯例采用全新的PS2兼容基板SYSTEM 246制作，图像与系统都有着大幅的变革，搭配专属框体时可支持更清晰稳定的480p模式输出。

《铁拳4》的故事设定在《铁拳3》的2年后，在前作未能捕捉到斗神的平八，只能靠残余的血痕来进行新生命体制造的研究，不过最后发现要制作出新生命体必须搭配恶魔因子，但是拥有恶魔因子的人现在只剩下失踪的孙子风间仁。就在此时，平八取得了1张拍摄于20年前的神秘照片，照片中出现背后长有翅膀全身严重烧伤的男性遗体，他确信那就是当年被他丢下火山口的一八。

为了取得一八遗体来获得恶魔因子，平八循线追查到以尖端基因改造技术展露头角的新兴企业G公司，原来G公司是以一八遗体来进行新生命体的研究。平八派出铁拳众企图从G公司手中夺取一八遗体，却发现一八已经借由G公司的设备复活，并提供自己的肉体为研究素材，企图解开恶魔之谜。愤怒的一八将现场的铁拳众消灭殆尽，并通过监视器誓言要从平八手中夺回一切。

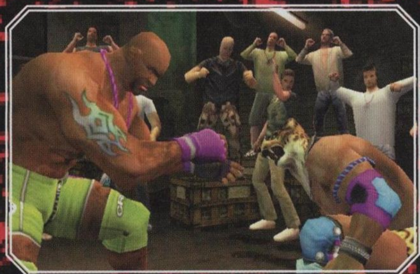
为了引出一八，平八于是发起了第4次铁拳大赛，一八明知这是陷阱，不过还是选择参加。

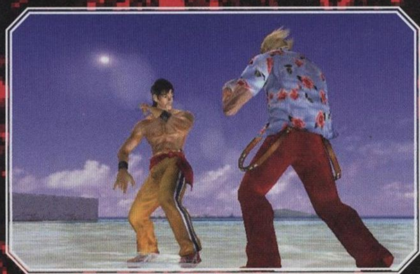
由于是在新一代平台制作，因此制作团队在《铁拳4》中尝试了许多新系统，包括首度导入的有限场地、地形高低差、场内障碍物、持续横移动、位置交换等。操作方式也应新系统的导入而有所调整，取消了输入上的垂直跳跃，蹲下改成必须输入前斜下或后斜下（因为上与下都对应到横移动）。这些系统变革主要是为了扭转以往格斗游戏以后退防御为主流的战法。

游戏取消了以往的无限场地，全面改成有限场地，让玩家不能无限制地后退。当退后到背对墙壁时，如果再被对手击中而往后退，就会被墙壁反弹遭受额外伤害，而且会崩溃无法动作，居于极度不利的状态。为了避免局势陷入一面倒的状况，游戏加入"位置交换"系统，只要按住任一方向再输入P+K就可以抓住对手并交换彼此的位置，原本的劣势就会立刻扭转。

不过也正因为系统的大幅变革，使得空中连续技难以施展，导致许多系列老玩家流失，制作人原田胜弘接受访问时也亲口承认《铁拳4》的新尝试反应并不好，因此后续又回归原本的风格。

在角色部分，《铁拳4》加入了2名全新角色史蒂夫与马杜克。前作的主角风间仁则是因为在结局时遭到祖父平八暗算，愤而发誓要舍弃一切与三岛家有关的事物，于是放弃原本所学的三岛流喧哗空手，在澳洲埋首苦练极真流空手道，因此虽然角色身分没变，不过格斗流派可说是判若两人。





《铁拳4》（PS2版：2002年3月）

在街机版推出约7个月后，《铁拳4》也顺势推出了PS2家用版。PS2版承袭街机版的设定，成为PS2上第1款可以开启480p模式输出的游戏。不过由于PS2系统本身并没有这方面的设定项目，因此必须在启动游戏时输入特殊指令来开启。但是当时能支持480p输入的电视并不普及，使用计算机屏幕转接的方式也很繁复，相较于DC的VGA输出来说便利性相差很大。

PS2版照惯例，收录了完整版的片头动画影片，之外还在故事模式中加入许多剧情插画，当然也少不了各角色的结局动画影片，而且是首度导入语音的长篇演出。平八、一八与仁这祖孙三代有着精彩的对手戏，其他角色也有精彩的演出，相较于前几代来说，戏剧性强化不少，不过可惜的是，剧情动画均采用即时演算，所以画面质量不佳。额外收录的小游戏是承袭自《铁拳3》并强化为3D表现手法的动作过关游戏"铁拳众"模式。

《铁拳4》虽然企图通过大量新系统的导入，来刺激对战玩法的变革，不过变动幅度太大反而导致系列老玩家的大量流失，可以说是制作团队一次失败的赌注。因为新系统不受好评，因此包括地形高低差、场内障碍物、持续横移动等系统，在后续的《铁拳5》中全部都被取消，仅保留有限场地与墙壁系统的设定，不过也并没有全面导入，与系列老玩家熟悉的传统风格做出妥协。







大胆采用一系列变革 却反被失败的设定拖累

多版本不断进化
缔造新时代的《铁拳》里程碑

《铁拳5》（街机版：2004年11月）

在街机版《铁拳4》问世3年零3个月之后，NAMCO终于推出续作《铁拳5》，采用强化网络联机功能的PS2兼容基板SYSTEM 256制作。由于前作的系统变革不受好评，因此制作小组痛定思痛，在《铁拳5》中采用大幅复古的设定，回到类似《铁拳3》的单纯明快风格，不过还是保留有限场地与墙壁系统的设定，让玩家可以借着墙壁来施展不同于一般状况的攻防。

《铁拳5》游戏故事直接衔接在《铁拳4》结局后，叙述恶魔化的风间仁击败了平八与一八之后，展开双翼就此飞离。苏醒过来的平八与一八，突然遭受大量杰克4型战斗机器人袭击，两人只好暂时连手抗敌，不过途中一八却临阵背叛平八，让平八卷入杰克4型自爆的大爆炸中。在远方暗地观察的神秘黑人忍者，不知向谁汇报了三岛平八已死的消息。1个月后，不知是谁以三岛财阀首领的名义，宣告举办第5次铁拳大赛。

《铁拳5》的剧情完全与《铁拳4》连贯在一起，并大胆地加入在前几代早就被认为已经死去的平八之父三岛仁八。原本横跨三代的血亲斗争，现在变成横跨四代。虽然剧情中没有提及仁八的确切年龄，不过连儿子平八都已经75岁，好友王椋雷甚至高龄105岁，仁八想必也年轻不到哪里去。

三岛仁八是在一代内奠定三岛财阀基业的霸者，当年因为败给儿子平八而被迫退位。当他发现平八打算把三岛财阀推向军事产业发展时，为了阻止平八而暗中展开夺权计划，不过在计划实行之前就被平八幽禁于三岛家族本城的地牢中，一待就是几十年的时间。最后因为杰克4型所引发的大爆炸而得以脱困，在长期幽闭的怨恨与恶魔因子的觉醒等因素影响下，仁八已化为妖魔。

相隔3年多才推出的《铁拳5》，收录的登场角色大幅增量，达到32名之多，除了全新登场的雷文、冯威、风间飞鸟之外，许多没有在《铁拳4》中登场的角色也再度复出。另外还首度导入角色造型自定义、个人战绩纪录与网络联机等功能，玩家可依照喜好打造自己专属的角色造型，还能记录自己的战绩，通过在线排行榜竞争排名。

附带一提，在前作《铁拳4》中，登场角色的语音只有日文与英文这2种，例如平八、一八说日文，保罗、马歇尔说英文。到了《铁拳5》则是多加了中文与韩文，例如王椋雷说中文，花郎说韩文，更有那种世界各国好手齐聚一堂的感觉，不过移居日本的中国姑娘晓雨仍旧是说日文。

《铁拳5》（PS2版：2005年3月）

在街机版推出后短短4个月，《铁拳5》就推出了PS2家用版，移植速度是系列中数一数二的，只比当年的《铁拳》稍慢一些。PS2版同样收录了丰富的家用版原创模式，小游戏部分则是收录以风间仁为主角的3D动作游戏"恶魔潜藏（Devil Within）"，还提供"街机历史回顾"模式，收录完全移植的街机版《铁拳》、《铁拳2》、《铁拳3》供玩家回味。

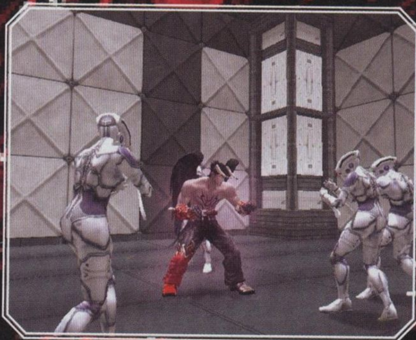
PS2版还请到大暮维人、永野护、猪股睦美、板垣惠介、寺田克也、皆川亮二等知名漫画插画家担任"额外服装"的造型设计，这个合作模式也延续到后来的《铁拳6》中。





《铁拳5 暗黑复苏》（街机版：2005年12月）

虽然已经推出PS2版，不过《铁拳5》并未就此完结，在同年12月接着推出了街机版最新改版《铁拳5 暗黑复苏》。追加全新登场的莉莉与卓古诺夫，以及再度复出的Armor king。原有登场角色追加新招式，并重新调整平衡度。收录包含全新与翻新的35个场地与加倍的道具。《铁拳5 暗黑复苏》成功延续了街机版《铁拳5》的生命周期。



《铁拳5 暗黑复苏》（PS3版：2006年12月）

虽然《铁拳5 暗黑复苏》一直没有推出PS2版，不过最后却是出乎玩家意料之外地发表了PS3版，并以下载专用游戏的方式于2006年12月底推出。游戏完整承袭了街机版收录的所有内容，将画面提升为1080p，光影特效处理也有所强化。

不同于当年PS2版的《铁拳TT》，PS3版的《铁拳5 暗黑复苏》并没有针对图像进行重制，而只是把街机版的内容原封不动地搬上PS3以高分辨率3D绘图的方式呈现，当初负责移植工作的人员只有3人，实际作业时间只有短短1个多月，游玩模式不如早先的PSP版丰富，因此最后只以下载方式提供，没有单独推出套装版。

后来NAMCO BANDAI Games进一步于2007年8月推出支持网络联机对战功能的PS3版《铁拳5 暗黑复苏Online》，同样是采用下载方式提供。

《铁拳 暗黑复苏》（PSP版：2006年7月）

在街机版《铁拳5 暗黑复苏》推出后，许多玩家都期盼能尽快移植到PS2上推出，不过NAMCO方面却迟迟没有消息，最后则是宣布移植到PSP上推出，可说是跌破不少人的眼镜。

2006年7月推出的《铁拳 暗黑复苏》，是PSP上的第1款《铁拳》系列作品。虽然标题没有冠上5代，不过实际上就是《铁拳5 暗黑复苏》的PSP版。虽说画面受限于硬件规格差异而未能完全移植，不过以PSP的标准来说已经算是顶尖水平的画面，制作团队也尽全力维持对战时每秒60帧画面的流畅感，特写演出时则降为每秒30帧来细致描绘角色，具备相当高的重现度。

《铁拳 暗黑复苏》追加了许多轻松游玩的模式，包括"铁拳道场"、"指令训练"、"指令竞时赛"、"铁拳保龄球"等。本作也是首款支持网络联机功能的《铁拳》系列家用版，除了提供Ad Hoc模式联机对战功能之外，还可以通过Infrastructure模式联机下载全球玩家的虚拟分身与之对战，或是上传自己的战绩来与全世界玩家竞争排行。

《铁拳6》（街机版：2007年11月）

在历经《铁拳5》与《铁拳5 暗黑复苏》家用移植版的平台转移之后，首款针对高分辨率新世代平台制作的《铁拳》系列新作《铁拳6》，终于在2007年11月推出了街机版。依照惯例再次采用PS家族最新一代PS3的兼容基板SYSTEM 357制作，分辨率与光影特效都有大幅进化。

游戏故事叙述前作由三岛仁八发起的第5次铁拳大赛，以风间仁打败仁八的结局收场。顺利夺下三岛财阀首领地位的仁，突然对全世界发表了独立与宣战布告，并派出特种部队铁拳众对全世界展开侵略。另一方面，由三岛一八掌控的G公司，也以三岛财阀的对抗势力浮上台面，在世界各地讨伐三岛财阀的行动广泛获得全世界支持，并提出高额奖金悬赏一切混乱的源头风间仁。迟迟没有具体行动的三岛财阀，突然宣布将举办第6次铁拳大赛。

《铁拳6》的系统基本上承袭了《铁拳5》的路线，并配合新一代硬件平台性能来强化系统与演出效果。系统部分最大的变化就是在原有的空中连续技系统中导入“反弹”概念，只要在施展空中连续技途中以特定招式击中对手，就能让对手落地弹起，此时就可以继续进行追击。另外，为了提升对战时一击逆转的紧张感，游戏也导入了“愤怒系统”，当体力损耗到即将耗尽时，角色就会陷入愤怒状态，全身上下都会发出红光，攻击力会显著提升，大幅增加绝境逆转的机会。

对战场地也加入了崭新的“场地移动”机制，部分对战场地会分成不同区域，每个区域通过墙壁或是楼层隔板区隔开来。对战过程中这些区隔物受到一定程度以上的冲击时就会崩塌，此时对战双方就会跟着移动到另一区域继续战斗，摔出的一方会受到损伤，而且会陷入反弹状态。

在前作只有装饰效果的道具，在本作中有部分追加了特殊效果，装备后可以施展特殊招式，像是挥舞狼牙棒攻击、施展高跟鞋飞踢、以猫爪手套抓脸等，不过基本上是趣味性大于实用性。

登场角色部分总数达到40名之多，其中追加了八极拳少女里欧，身躯柔软如蛇的暗杀女郎瑟菲娜，拉丁型男米盖尔以及身型肥胖动作灵巧的格斗家鲍伯，都相当有个人特色。

本作的最终头目阿撒谢尔（Azazel，旧约圣经中的堕天使），则是系列有史以来体型最大的角色，比以往被归类为巨型的斗神巨魔（Ogre）大上许多，不但能施展许多强力攻击，行动中还可以承受对方攻击而不会停滞，完全符合超越人类智慧存在的魔王形象。

《铁拳6 血之背叛》（街机版：2008年12月）

在街机版推出约1年后，《铁拳6》沿袭前作模式推出了街机改版《铁拳6 血之背叛》，追加了2名新角色亚莉莎与拉斯，调整平衡度，新增道具与场地以及发型自定义系统。

新登场的亚莉莎，是科学家博斯科诺维奇博士依照自己早逝女儿的形象所制造的机器人，因此可以施展超乎常人的招式，像是双手伸出电锯，或是把头拔下来当炸弹等。

新登场的拉斯则是平八不为人知的私生子，在没有人知道身分的状况下加入铁拳众部队，并晋升为将校，继承了三岛家族超人般的体能，是副标题《血之背叛》中所指的血缘。

《铁拳6》（PS3版/Xbox360版：2009年10月）

在等待将近2年时间后，《铁拳6》终于推出了家用移植版，而且这次是首度采用跨平台方式制作，同步推出PS3版与Xbox360版。PS3版/Xbox360版完整收录街机改版《铁拳6 血之背叛》的内容，不过并未采用《血之背叛》的副标题。两版本皆导入远程联机对战功能。

由于多出将近2年的时间进行改良，因此PS3版/Xbox360版的3D绘图效果比街机版更进一步，新增可自由开启关闭的动态模糊特效，关闭该特效时可以获得反锯齿效果。因为硬件特性上的差异，因此PS3版与Xbox360版在图像表现上有些许的不同，不过并不明显。

PS3版/Xbox360版同样收录家用版原创的3D动作游戏“剧情战役模式”，让玩家操作登场角色以格斗招式闯荡3D关卡，体验以拉斯路线为主的剧情，还可以使用沿途散落的武器道具。

在联机对战功能部分，由于家用版刚推出时出现了相当显著的联机延迟问题，导致玩家不满的声浪高涨，NAMCO BANDAI Games于是赶紧放出更新来改良，不过此一状况仍对家用版的销售造成相当大的影响。

《铁拳6》（PSP版：2009年10月）

由于先前在PSP上推出的《铁拳 暗黑复苏》反应不错，因此NAMCO BANDAI Games再次尝试把《铁拳6》移植到PSP上推出，虽说这次硬件性能的差异比上次更大，制作团队仍努力地将系统原封不动地完整移植上去，画面部分虽然无可避免地必须大幅简化，不过在大幅调整与重新制作之后，仍能成功维持近似的整体视觉感受。

《铁拳6》成功延续了《铁拳5》的热潮，成为近几年来日本街机市场收入最高的游戏，家用版部分虽然初期受到联机对战延迟问题的影响，不过仍成功缔造全球累计销售370万套的成绩，虽然不及全盛期《铁拳3》近700万套的纪录，不过在这几年格斗游戏市场萎缩的趋势下，已经算是难能可贵的佳绩，也间接促成与另一人气格斗游戏《街头霸王》的跨品牌合作。



今秋隆重登场
全新《铁拳》大混战即将上演

《铁拳TT2》（街机版：2011年秋季预定）

由于迈入PS3与Xbox360等新一代高分辨率平台后，游戏开发成本较以往暴增数倍，加上这些年来一直有许多《铁拳》迷希望制作团队能推出《铁拳TT》的续作，因此好不容易才完成《铁拳6》开发的制作团队，于是再次沿用当年《铁拳TT》的制作概念，着手开发以《铁拳6》为基础所制作的《铁拳TT》的续作《铁拳TT2》，并预定2011年秋季正式推出街机版。

《铁拳TT2》承袭《铁拳TT》的2对2双人搭档对战玩法，并大幅强化双人搭档系统。不像《铁拳TT》那样只能单纯一上一下的“换手”上场，而是能两人同上展开“连手”攻击。而且双方都能双人连手上场进行攻防，因此最多会有4人同时出现在画面上，激烈程度更胜以往。

承袭街机版与PS3家用版《铁拳6》所累积的开发经验与技术，制作团队在PS3兼容基板SYSTEM 369（SYSTEM357的改良版，处理性能相同）上成功压榨出更多机能。即使在同时上场角色增加1倍的状况下，仍能提供比《铁拳6》更细致的画面。多边形数提升为先前的1.5倍，并充分活用新一代着色器（Shader）硬件功能，替角色添加水渍尘土等环境特效。

《铁拳TT2》同样网罗了系列作历代人气角色，总数达到44名之多。由于是大杂烩的嘉年华型作品，因此基本上是无视时代故事设定。失踪多年的风间准这次又再度现身，三岛平八则是回复到比初代《铁拳》更年轻的壮年姿态，茱莉亚则是不知为何改头换面以蒙面女摔角手洁茜（Jaycee=J.C.=Julia Chang）的身分登场。

《铁拳5》首度导入的“TEKKEN-NET”服务，在《铁拳TT2》中则是有着进一步的强化。首先是改进了以往1张IC卡只能储存1个角色的限制，让玩家可以1张卡通吃所有角色。网络服务架构也改成全球共通，因此不论是在哪个地区，都能享受到相同的服务内容而不再有所差别。先前单纯用来显示网络服务内容的“展示台”，现在也加上卡片阅读机与操作按钮，提供更多功能。

《铁拳TT2》目前还在进行现场测试，日本据说是10月会推出。虽然目前NAMCO BANDAI Games还没正式发表《铁拳TT2》的家用版移植计划，不过已经确定会在《铁拳》系列改编3D CG动画电影《铁拳 血之复仇》的BD影片中收录《铁拳TT2》的PS3序章版，让玩家可以搭配电影抢先体验街机最新作的乐趣，但发售日目前还未定。













TEKKEN TAG 2

《铁拳TT2》相关问答

问：《铁拳TT 2》与《铁拳TT》之间最大的差异是什么？

答：主要应该是对战双方共4名角色能同时登场。在《铁拳TT》中，虽然采用的也是双人搭档系统，不过同时上场的角色最多只有2名，每次切换上场角色时都是1名完全退场后另1名才跟着上场。这次《铁拳TT 2》同时上场的角色则是扩增到 4 名，对战双方的 2 组搭档都能一齐上场，连手施展这次新增的“搭档强攻”招式。

问：风间准不是已经死了吗？这次连已经死去的角色也能登场？

答：这其实是误解，当初只有说她失踪了，并没有说她死了。

问：《铁拳 TT 2》的故事与本传之间有什么关联吗？

答：基本上是无关的。不论是《铁拳TT》或是《铁拳TT 2》都是以服务玩家为出发点，因此本身并没有严谨的故事背景设定，与本传故事无关。

问：相较于《铁拳6》来说，《铁拳TT 2》的画面表现有哪些提升呢？

答：最显著的就是画面上同时出现的角色数量变为 2 倍，角色的脸部描绘、表情演出、筋肉转折、关节屈伸等部分也都比《铁拳6》更为细致，着色器特效处理也更为丰富。关卡背景的描绘同样也有所提升，变得更生动多变。环境光源投影的处理也有所改良，背景投射的光线或阴影现在都会清楚的呈现在角色身上，之外还追加了尘土脏污等环境互动特效。

问：除了主轴的格斗系统之外，这次《铁拳TT 2》还加入了哪些新要素？

答：先前的段位或是服装等要素，这次《铁拳TT 2》都有保留，并提供更多的变化，

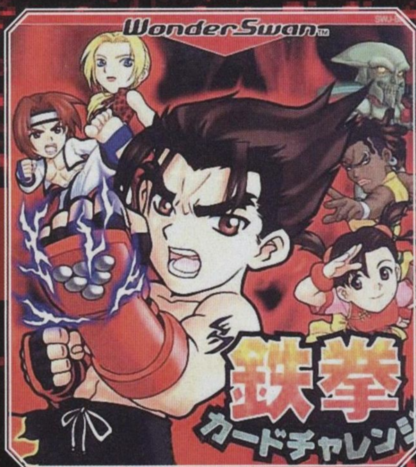
问：《铁拳TT 2》是采用 SYSTEM 369 基板，该基板与之前有什么不同呢？

答：SYSTEM 369 基板与之前《铁拳6》采用的 SYSTEM 357 基板都是PS3兼容基板，基本架构没有太大差别大致相同，不过在网络联机的部分有一些改良，可以提供更丰富的网络服务功能。

非正统系列
《铁拳》其他衍生作品一览

《铁拳卡片挑战》
（WS版：1999年6月）

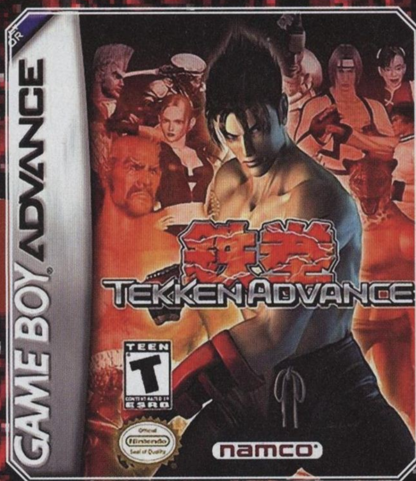
《铁拳卡片挑战》是首款登上掌机的《铁拳》系列作品，1999年6月在WS推出，类型并不是大家所熟悉的格斗游戏，而是以在《铁拳3》中登场角色为题材所改编的卡片对战游戏。其实以WS自身的机能来说，制作格斗版的《铁拳》基本是不可能完成的任务，而且当时这款游戏还是登陆在黑白画面的掌机上，所以只能是以适合掌机的游戏类型来制作。这款游戏是唯一一个不是动作和格斗类的《铁拳》系列作品，因为很多系列的fans并不喜欢卡片游戏，而喜欢卡片游戏的玩家大多数又不是《铁拳》fans，于是这款游戏在当时的影响力并不大，官方推出这样一部作品纯属自娱自乐，后续也没有再推出相关作品。



《铁拳GBA》
（GBA版：2001年12月）

《铁拳GBA》是《铁拳》系列第2款掌机作品，类型则是回归到格斗游戏。因为是在GBA上推出，并没有办法以3D呈现，因此是把《铁拳TT》的3D图像截取下来转成2D图像来呈现，拳脚攻击也简化成AB两个按键，不过仍保有横移动招式，并新增"晕眩"系统。

GBA时期，伴随着《铁拳3》的极大成功影响，以及《铁拳TT》的火爆现象，玩家对《铁拳》的相关作品都非常关注。加之当时的掌机界是GBA一家独大，而且号称32位的GBA已经非常成功的移植了《超级街霸2》，于是玩家和游戏厂商都非常看好在这上面制作《铁拳》的格斗游戏。事实证明，虽然《铁拳GBA》是采用2D方式简化呈现，不过在GBA游戏中仍获得不错的评价。



《铁拳X街头霸王》
（PS3版/Xbox360版：未定）

《铁拳X街头霸王》是NAMCO BANDAI Games与CAPCOM共同发起的《街头霸王》与《铁拳》跨作品合作企画的作品。在该合作企画中，双方将个别制作1款融合两系列角色的格斗游戏，CAPCOM方面由小野义德领军，制作以《街头霸王》世界观为基础的《街头霸王X铁拳》，NAMCO BANDAI Games由原田胜弘领军，制作以《铁拳》世界观为基础的《铁拳X街头霸王》。

目前已知《街头霸王X铁拳》将采用类似《街头霸王4》的3D绘图2D玩法所构成，并采用2对2双人搭档对战玩法。而《铁拳X街头霸王》目前还没有太多消息，只公布过1张风格与《铁拳6》类似的《街头霸王》主角隆的3D造型图片，系统部分目前还没有任何消息。制作人原田胜弘曾表示目前首要任务是把《铁拳TT2》完成，因此《铁拳X街头霸王》还需要耐心等待。

由于《街头霸王》系列从来没有过采用3D格斗系统的作品，因此《铁拳X街头霸王》究竟会如何诠释《街头霸王》角色的动作招式以及特有的飞行道具攻击，相当值得关注。

《铁拳3DS（暂称）》
（N3DS版：未定）

同样是在2011年E3展上，NAMCO BANDAI Games宣布将在N3DS上推出《铁拳》系列新作《铁拳3DS（暂称）》，不过目前还只是技术性展示，不是正式游戏内容。展示中收录来自《铁拳TT2》的角色，画面表现有超越《铁拳5》逼近《铁拳6》的程度，推出时间仍未确定。

《战栗杀机铁拳 妮娜·威廉姆斯》
（PS2版：2005年1月）

《战栗杀机铁拳 妮娜·威廉姆斯》是《铁拳》系列唯一一不是冠以《铁拳》名号的衍生作品，由《铁拳》系列深受玩家喜爱的冷艳杀手妮娜担任主角，演出风格充满好莱坞动作片的味道。

故事设定在初代《铁拳》的第1次铁拳大赛之前，年方20岁的美国中情局（CIA）独立调查员妮娜，接受CIA与英国海外情报处（MI6）的委托，与MI6调查员阿兰（Alan）共同潜入秘密组织"彗星"的豪华邮轮，负责在搭档执行任务失败时，接手执行歼灭彗星组织干部的任务。

游戏采用3D动作冒险玩法，融合动作战斗与冒险解谜要素，让玩家通过独自的双模拟游戏杆操作系统，施展徒手格斗、冷兵器战斗、枪械射击、奔跑跳跃以及擒拿术关节技等武艺。

为了凸显妮娜融合日本古武术骨法与合气道所独创的暗杀武术，游戏导入独特的"内部破坏"系统，以可视化方式呈现武术招式对于人体内部的破坏。内部破坏系统发动时，敌人的骨骼关节内脏等弱点会如X光片般清晰呈现，此时就能通过特别技事将敌人断筋碎骨，达到一击必杀的效果。

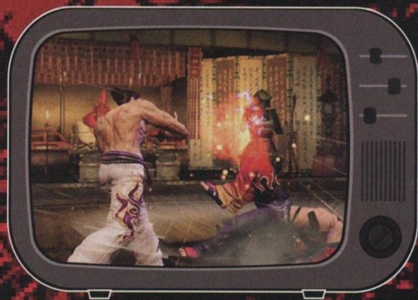
这款游戏虽然与《铁拳》的故事没有直接关系，不过清楚交代了妮娜不为人知的过去。与妮娜水火不容的妹妹安娜，在本作中也会以敌人雇佣兵的身份登场，与妮娜展开激烈的暗杀武术对决。

《铁拳（暂称）》
（Wii U版：未定）

2011年6月的E3展上，NAMCO BANDAI Games配合任天堂Wii U的正式发表，同步宣布将在Wii U上推出《铁拳》系列新作，不过游戏名称还没有正式确定。从发表影片中可以看到这款Wii U新作的画面表现类似《铁拳TT2》，还可以通过Wii U平板控制器以触控笔在角色身上涂鸦。

由于Wii U具备与PS3/Xbox360同等的处理性能，预计表现至少能达到《铁拳TT2》的程度，除了确定是延续《铁拳》系列的格斗玩法之外，其余细节详情目前还不清楚。

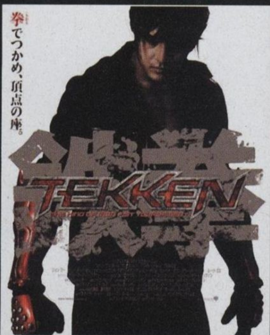
进军动画影视《铁拳》改编作品回顾



●《铁拳-TEKKEN-》（原创动画影片：1998年1月）



《铁拳-TEKKEN-》是《铁拳》系列首度尝试挑战非游戏领域的原创动画影片（OVA）作品，以《铁拳2》的外传故事为基础，加上动画原创剧情所构成。由三岛一八与风间准的邂逅为开端，包括三岛平八、风间准、妮娜、安娜等老班底也都会在剧中登场，分为2集，片长60分。《铁拳-TEKKEN-》的评价差强人意，在系列玩家中的知名度也不高。



●《TEKKEN-铁拳-》（真人电影：2009年12月）

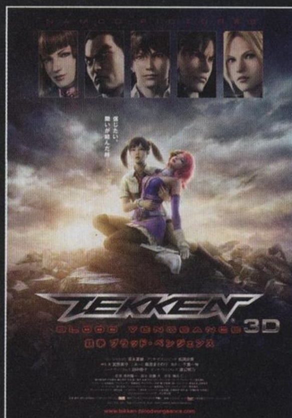
《TEKKEN-铁拳-》是美国华纳兄弟于2009年12月在北美、2010年3月在日本上映的《铁拳》系列改编真人电影，由曾执导《X档案》、《24小时反恐任务》等影集的DwightH.Little导演，曾参与《拳霸2》演出的动作演员Jon Foo饰演主角风间仁。

电影的世界观设定与游戏有相当大的出入，时代设定在近未来世界，故事叙述主角风间仁自幼接受母亲风间准传授的武术，而成为一名顶尖的街头格斗家。后来风间准被铁拳财阀的机器人所杀，风间仁为了替母亲复仇，而参加了由铁拳财阀举办的格斗大赛，并逐渐发现自己的身世之谜。

由于同期的《死或生》、《春丽传》、《格斗之王》等格斗游戏改编真人电影评价都惨不忍睹，因此玩家对于这类改编电影多半抱持着敬而远之的态度。相对之下《TEKKEN-铁拳-》虽然评价也不怎么样，但至少演员的造型扮相还算忠于原作，不像前面几部那样一无是处。

《铁拳》系列制作人原田胜弘对这部电影的评语是“不感兴趣”。

●《铁拳 血之复仇》（3D CG动画电影：2011年7月）



《铁拳 血之复仇》是由NAMCO BANDAI Games亲自监制的《铁拳》系列改编3D CG动画电影，由曾经手《铁拳6》片头动画与《生化危机》系列改编3D CG动画电影《生化危机 恶化》的Digital Frontier制作，毛利阳一导演，佐藤大编剧，崎元仁配乐，采用数字3D格式制作。

《铁拳 血之复仇》基本上是以《铁拳6》中三岛财阀首领风间仁与G公司首领三岛一八之间的对抗为主轴，叙述双方为了争夺拥有万能细胞“M细胞”的神秘高中生神谷真而展开行动。剧情从人气功夫少女凌晓雨的观点出发，新进登场的钢铁少女阿莉莎同样也有大量的演出。

《铁拳 血之复仇》日前才刚在美国正式上映，不过目前放出的剧照与预告片都获得玩家的正面评价。由于是原制作团队亲自监制的3D CG动画电影，加上制作公司就是之前负责制作《铁拳5》与《铁拳6》片头动画影片的Digital Frontier，出自同一手笔的角色造型重现度自然没话说，而且该公司先前制作的《生化危机 恶化》的评价也不错，因此受到许多系列爱好者的期待。

NAMCO BANDAI Games已经确定会在电影下档后接着推出《铁拳 血之复仇》的BD影片，而且会在BD影片光盘中同时收录《铁拳TT》的PS3高分辨率移植版以及《铁拳TT2》的PS3序章版，让玩家同时享受BD高分辨率电影与PS3高分辨率游戏的乐趣，值得期待。



《铁拳》之父——原田胜弘

原田胜弘毕业于早稻田大学，1994年加入NAMCO，自街机版初代《铁拳》起一路参与系列的制作至今，一直参与游戏的设计与开发，因此对整个系列的起源、演变与未来发展方向都有着充分的掌握。

原田胜弘在开发《铁拳》系列时，发生过不少不为外界所知的趣事，像是《铁拳》系列后几代之所以只增加角色而不删除角色，就是因为当初在3 代时他们把李超狼删除掉，结果某次他参加电玩展时就被李超狼的女粉丝威胁说要杀掉他，所以后来在4 代时又把李超狼加回来，而且决定后续的作品只会增加角色，不会删除角色。另外他也提到截拳道高手洛如李小龙般激昂高亢的嗓音其实是他自己配的，很难与他平常说话的低沉嗓音联想在一起。

不过这个游戏开发天才同时也因为工作而落得至今单身。原田曾提到包括自己在内，整个制作团队15名成员至今都还没有人成家，可能是因为团队成员都太热爱游戏了，所以才会落得如此下场，如果能再度回到十多年前刚踏入业界的时候，他还是比较希望能努力让自己事业与感情兼得。

他觉得《铁拳》制作团队是世界上最能接纳玩家意见的游戏制作团队，包括游戏的制作方向以及许多强化改良，都参考了玩家的意见，不过当然也不能照单全收。其实他们也很担心有玩家会借意见被采纳一事向他们要求权利金，所以在采纳玩家意见时，制作团队都会跟玩家商量好交换条件，像是送玩家礼物之类的。

从1994年11月正式问世以来，《铁拳》系列从生涩未熟的摸索尝试，逐渐站稳脚步发展出自己的风格特色，并通过街机市场与家用机市场双管齐下的经营策略，成功缔造全球累计销售超过4000万套的傲人成绩，这17年间带给玩家无数欢乐的对战时光。如今又将触角延伸到3D CG动画电影领域，展现历久不衰的蓬勃生机。



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

封面图：《街霸X铁拳》角色：《铁拳3》造型吉光

2011年 9月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS



GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
梁　朝
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：潘奕闻

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 306

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



在2011美国旧金山圣地亚哥国际动漫展上，Capcom发布了《生化危机6》的Logo，并且下面一行小字显示"9月15日"，应该是Capcom会在今年的TGS发布会上公开《生化危机6》的详细信息。另有消息称《生化危机6》与《生化危机启示录》两款游戏紧密相关，《启示录》是《生化危机6》的前传。

EVENT 美国专讯

3D世界CG大奖票选开始，众多热门游戏入围角逐



HOME JUDGES SPONSORS

About the 3D World CG Awards 2011

Join the celebration of the technology and artistry behind the global CG industry

The world's leading magazine for 3D artists and animators, 3D World has been at the heart of the CG industry for over 10 years. Now we are proud to lead a celebration of the artistry and technology that continues to wow audiences the world over. The 3D World CG Awards will recognise the work of the entire CG entertainment industry: from software and hardware developers who give us the tools and engines to drive creativity to the artists and technicians involved in pushing the boundaries of CG illustration, animation, visual effects and arch viz.

本刊讯 "2011年3D世界CG大奖（3D World CG Awards 2011）"已于日前正式开放投票，熟悉游戏业界的读者应该都知道这个比赛。比赛项目包含了技术奖项与创作奖项，其中包括两项游戏相关奖项，分别为最佳电玩游戏奖（动画/画面）与最佳电玩游戏影片奖（动画/宣传影片）。此次最佳电玩游戏奖的提名游戏有6款，最佳电玩游戏影片奖的提名作品也有6款，以下我们为大家一一列举：

●最佳游戏奖提名：《黑色洛城》（Xbox360/PS3）



《黑色洛城》发售前就以惊人的脸部表情和唯妙唯肖的人物演出打响名声，尤其又是不常见的侦探类型游戏，详细的地形考究以及重思考的悬疑玩法使得它更引人注目。

●最佳游戏奖提名：《杀戮地带3》（PS3）



杀戮地带系列一向以高水平的特效著称，这次3代也不意外的入围了，不论是迷人的赫尔盖人物设定，庞大的世界观背景亦或是炫目的特效表现都很棒。

●最佳游戏奖提名：《孤岛危机2》（PC/Xbox360/PS3）

1代号称显卡杀手的《孤岛危机》在续作登陆家用平台后依旧毫不逊色，华丽的特效演出以及有如电影般的过场让人津津乐道，2代更是找科幻小说家更深入描写剧情，大大改善了1代的缺点，近期PC版放出的DX11与高材质更新档更是让2代重回硬件杀手的王位。

●最佳游戏奖提名：《征服》（Xbox360/PS3）

《征服》以高速流畅的动作感彻底吸引了每位玩家的目光，加上具备大魄力的BOSS战，这些元素使得它摆脱一般第三人称射击游戏的系统，紧凑以及明快的节奏可以说征服了玩家。

●最佳游戏影片奖提名：《死亡之岛》（PC/Xbox360/PS3）



当初一放出宣传片立刻就有玩家断言肯定会夺得最佳CG奖项，不止是因为它的精美画面，还有当中的镜头运用手法以及剧情都十分高明，被感动的人不在少数。

●最佳游戏影片奖提名：《星球大战 旧共和武士Online》（PC）



动作角色扮演游戏大厂Bioware的作品，每每放出的宣传片都是气势磅薄，不论是先前的西斯与绝地互相厮杀又或是大规模战斗的场面都让人印象深刻。

●最佳游戏影片奖提名：《古墓丽影新作（暂称）》（PC/Xbox360/PS3）

影片带出了劳拉经历生平第一场重大事故的过程，而这也正是造就她成为日后被玩家歌颂为伟大冒险家的旅程之一，影片最后的绝望感正是激发她生存的渴望。

●最佳游戏影片奖提名：《星际争霸2》（PC）



影片中透露出了《星际争霸》各种族冲突，蒙斯克的野心或是凯莉根的复仇，期待了10年的等待，战争即将开打。

●最佳游戏影片奖提名：《猎魂2》（PC/Xbox360/PS3）



宣传片展现出刺激的动作场面以及各项高科技装备，暗示《猎魂2》是个具有高娱乐性的游戏，精细的CG制作也十分让人赞赏。

●最佳游戏奖提名：《伊甸之子》（Xbox360/PS3）



在一片车枪球的游戏市场下还能脱颖而出的就属于《伊甸之子》了，高水平的音乐衬托以及炫烂的画面成为玩家推荐的游戏之一。

●最佳游戏影片奖提名：《神鬼寓言3》（PC/Xbox360）



自由的玩法以及多样的选择是《神鬼寓言》的卖点，宣传片中的慢动作镜头带出了两边派系的冲突，时而幽默时而激烈，耐人寻味。

●最佳游戏奖提名：《恶魔城 暗影主宰》（Xbox360/PS3）



以3D制作的《恶魔城》作品，虽不及2D系列作品那么原汁原味，但漂亮的游戏画面和解谜依旧十分出色。

EVENT 日本专讯 《街霸4》即将推出第3次修正版本 网络下载更新采取免费方式提供



本刊讯　CAPCOM《街头霸王4》制作人小野义德宣布将制作PS3/Xbox360/PC对战格斗游戏《超级街头霸王4 AE版》的最新调整版《超级街头霸王4 AE版Ver.2012》，同时为了不给广大玩家造成经济负担，新作将采取免费下载的方式提供。

小野义德表示，《超级街霸4 AE版Ver.2012》将会广泛收集玩家的意见来制作，预定8、9月间在日本进行街机版场测，希望能赶得及在今年冬季免费放出。小野义德进一步表示，《超级街霸4 AE版》目前全球已经累积超过800万场的对战，从对战中玩家的选择来看，其实并没有往阴、阳、飞龙这几个强势角色一面倒，从胜率来看也没有太大差别，不过高手级玩家对这些角色有不少意见。

针对这样的状况，制作团队并不是朝向"弱化这些角色"的方向来调整，而是把其他角色提升到与这些角色同等的位置上。从以前到现在的CAPCOM格斗游戏，都会经过多次的平衡度调整，这次的《街头霸王4》也不例外。为了不造成玩家的困扰，因此这次决定免费提供更新。

EVENT 日本专讯 SCE宣布收购《恶名昭彰》系列开发商 WWS全球工作室数量增至十六家



本刊讯　索尼计算机娱乐（SCE）于8月2日宣布，为了强化扩大整合日美欧游戏制作部门的SCE全球工作室（WWS）的开发能力，于8月2日正式收购曾经手《狡狐大冒险》与《恶名昭彰》系列开发的游戏开发公司Sucker Punch Productions，成为SCE WWS旗下第16个工作室。

位于美国华盛顿州贝尔维尤市的Sucker Punch Productions，最初是由一群在微软工作且对游戏开发有兴趣的玩家，于1997年离职共同成立的游戏开发工作室，最初的作品是1999年在N64推出的《火箭 轮胎机器》，之后在PS2推出3款《狡狐大冒险》系列作品，转换到PS3后则是推出2款《恶名昭彰》系列，两系列累计销售超过700万套。

SCE WWS总裁吉田修平表示，SCE与业界高度评价的Sucker Punch Productions合作已有超过12年时间，今后SCE WWS在该工作室的强力支持下，将持续创造只有PlayStation才能提供的娱乐体验。今年不只提供SCE WWS强力带动PS3声势的作品，还预定交出PS Vita专用的革新内容。收购Sucker Punch Productions后，SCE WWS目前已拥有16个工作室超过2700名成员。

EVENT 日本专讯 东京电玩展主题演讲内容公布 公开新世代掌机PS Vita发售日

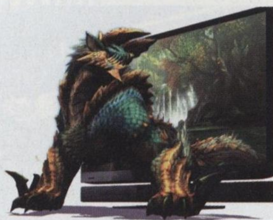


本刊讯　东京电玩展主办单位计算机娱乐协会（CESA）与日经BP社8月1日公布了"2011年东京电玩展论坛"的研讨会与主题演讲内容，确定将邀请CESA会长和田洋一、SCE WWS总裁吉田修平与SCE SVP兼第2事业部长松元吉生，以及GREE社长田中良和进行主题演讲。

今年的东京电玩展论坛预定于9月15、16两日举办，首先登场的是9月15日开幕当天上午举办的主题演讲，将分为3部，分别以游戏产业革命、PlayStation Vita与社群游戏为主题。第1部由CESA会长和田洋一主讲，主题为"游戏产业革命的本质"。第2部由SCE WWS总裁吉田修平与SCE SVP兼第2事业部长松元吉生主讲，主题为"PlayStation Vita的全貌"。第3部由GREE社长田中良和主讲，主题为"社群游戏掀起的典范转移"。

其中第2部的"PlayStationVita的全貌"确定将会揭露即将于年底推出的新掌机"PS Vita"的详细规格与游戏阵容等最新信息，有兴趣的玩家不妨多多留意后续消息。另外，日本索尼计算机娱乐（SCEJ）总裁河野弘于8月4日在社群网站上表明，将于东京电玩展上正式发表PS Vita在日本地区的发售日。

EVENT 日本专讯 《MHP 3rd HD版》与索尼电视相互助推 Bravia电视将为游戏提供最佳设定



本刊讯　CAPCOM宣布，预定8月25日推出的PSP强化移植版PS3狩猎动作游戏《怪物猎人携带版 3rd高分辨率版》，将与Sony Bravia液晶电视合作在日本进行宣传。

本次的合作将自8月上旬至10月中旬，在全日本约1400处店铺的电视销售区设置的Bravia液晶电视播放《怪物猎人携带版3rd高分辨率版》的宣传影片与活动原创3D立体影片，在后续的"怪物猎人祭典'11"活动中也会展示Bravia液晶电视。

Bravia液晶电视配备了可自动判别影像来源调整最佳影像设定的"场景选择"功能，只要将场景选择设定为"游戏"，就可以在《怪物猎人携带版3rd高分辨率版》的狩猎场面中获得流畅无延迟的游戏反馈。独家的低串扰与LED增亮技术，则是可以提供更鲜明的3D立体显示画面。

8月25日游戏推出当天，Sony将同步在Bravia液晶电视专属工具程序（Widget）服务"应用程序广播（Appli Cast）"中，放出《怪物猎人携带版3rd高分辨率版》的原创工具程序，提供最新下载任务、推荐画面设定值与怪物等3种信息供玩家阅览，并于网站上公布制作人辻本良三与总监一之濑泰范推荐的画面设定值，让玩家享受以美丽画面来狩猎怪物的乐趣。

EA发表《FIFA 12》全球足球明星阵容 新作共计18种版本51个国家上市

SOFT 美国专讯



本刊讯　EA近日发表了将协助EA SPORTS推广《FIFA 12》的国际足球明星阵容。《FIFA 12》共拿下了20项"EA最佳运动游戏"奖项，包括极具声望的E3 Game Critics大赏。

打头阵的三位足球明星是埃弗顿中场球员卡希尔、曼联攻击球员鲁尼以及皇家马德里的卡卡，尾随在后的有法国的梅克斯、西班牙的皮克、意大利的帕齐尼、德国的胡梅尔斯、英国的威尔希尔，以及许多世界各地的知名足球好手，他们将协助推广预定9月29日在澳洲上市及9月30日在新西兰上市的《FIFA 12》。这些足球明星将登上世界各地的《FIFA 12》产品封面，搭配营销与广告活动，并融入社交媒体活动。

《FIFA 12》导入了改造游戏的全新球员冲撞引擎，借由这套物理引擎让球场上的所有互动彻底逼真传神。受真实比赛启发的革命性游戏内容创新，令《FIFA 12》更深刻、更迷人。全新的精准运球机制带来更传神的控球，无论是拥挤空间的精准控制、攻击时有更多时间抉择，以及更佳地掌握比赛步调。为平衡创新攻击机制，防守经过重新设计，导入了全新战术防守机制，令守备位置、拦截传球与适时铲球同等重要，彻底改变了场上防御方式。

此外，计算机球员现在拥有了职业球员智慧，带来新世代的球员智慧与表现。《FIFA12》还导入了EA SPORTS足球俱乐部，这项实时服务可让玩家与真实世界球赛做连结，随时取得新鲜新颖的内容，让玩家得以支持他们喜爱的球队，并与全球数百万计的其他玩家联系与对抗。《FIFA12》将翻译成18种语言，并在51国上市。

《怪物猎人》系列尝试多元化合作 真实比例银火龙现身日本环球影城

EVENT 日本专讯



本刊讯　CAPCOM宣布，与日本环球影城合作举办的"怪物猎人真实化"主题活动，自8月2日起在大阪日本环球影城正式展开，全长近20米的真实比例银火龙利奥雷乌斯稀有种塑像也在活动中正式现身。

展示区忠实重现了《怪物猎人携带版3rd》中登场的猎人自宅与加工店铺，同时展出"银魂系列（男剑士，シルバーソルシリーズ）"与"激龙双剑（ゲキリュウノツガイ）"等一系列真实比例的武器与防具等装备，让玩家充分体验置身游戏环境中的感觉。

活动现场将提供特别内容供参观者下载，8月1日起放出《怪物猎人携带版3rd》先行发送噗吱服装"喷喷蜜蜂（ブンブンビー）"与日本环球影城限定发送随行艾路"尤尼巴（ユニバー）"，8月10日起放出《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》先行发送噗吱"喷喷（ブンブン）"。



现场还会举办《怪物猎人携带版3rd》的"竞时大赛"，分为8月2日～8月31日与9月1日～9月30日2个阶段，分别挑战不同的任务。优胜者将可获得活动原创奥雷乌斯稀有种水晶奖杯与活动主视觉图样2000片拼图等奖品。现场还会开设真实集会所让参观者联机合作狩猎。

活动期间影城内将贩卖以《怪物猎人》系列玩家熟悉的精力恢复携带食物"烤熟的肉"口味的爆米花，以及徽章、贴纸、小毛巾、档案夹等各种期间限定的原创合作商品，供参观者选购。

TOP 新闻直击 HOT TOP GAME NEWS

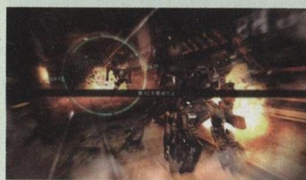
●MAGREX发表，将自8月4日起推出可将Wii影像输出转换成HDMI端子的Wii专用HDMI升频转接器"Wii TO HDMI CONVERTER BOX（MG2000）"，价格6500日元。MG2000是Wii专用的升频转接器，只要直接插上Wii影音输出端子，就可以把Wii输出的480p标准分辨率模拟影像升频转换为更清晰锐利的720p/1080p高分辨率数字影像。



●SNK PLAYMORE宣布，预定10月27日推出的PS3/Xbox360版《格斗之王XIII》，现正式开设家用版官方网站，公布预约特典下载角色"取回火焰的庵"与家用版追加角色"斋祀・变身前"，前者是系列玩家熟悉的火焰八神庵，可通过预购游戏获得的下载序号卡来取得，后者是最终魔王斋祀变身前的姿态，必须在游戏中满足特定条件来结除锁定。



●From Software宣布，与NAMCO BANDAI Games共同开发、原定10月20日推出的PS3/Xbox360机器人对战动作游戏《装甲核心V》，因封测延迟而延期至2012年1月推出。From Software表示，由于PS3版的封测时程受到PSN服务暂停的影响而延迟，Xbox360封测时程也连带往后推延。为了将封测玩家的意见与需求纳入正式版中、进一步提



升游戏质量，因此决定延期推出。

●5pb.社长志仓千代丸日前于举办的开拓动漫祭FF18（Fancy Frontier 18）舞台活动中宣布，旗下的人气文字冒险游戏《命运石之门》将于Xbox360平台推出中文版，并预计在2012年2、3月间发售。《命运石之门》先前已推出过PC/Xbox360/PSP三个版本（日文），并于今年4月推出改编电视动画，现正于日本地区播出中。后续预定于夏季推出iPhone/iPod touch/iPad版。

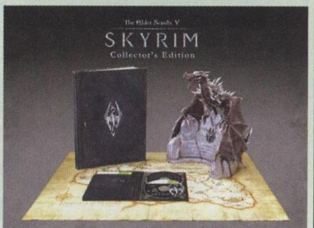


●CAPCOM发表，预定于8月下旬推出的《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》，同步推出以艾路为主题的拼图与钱包等可爱周边商品。拼图部分预定推出2种300片版（1575日元）与4种150片版（630日元）。钱包部分则是以夹娃娃机专用奖品的方式推出，分为艾路与梅拉路2种款式。

●由SQUARE ENIX制作，预定10月13日发售的《最终幻想 零式》，于8月11日放出免费体验版供玩家下载。本次的免费体验版记录存盘可以继承到正式版游戏，开放登场主角们的夏季服装，体验版中无法穿着上述的夏季服装。PSP《最终幻想 零式》预定10月13日发售，售价7700日元（两片UMD装）。



●《上古卷轴5 无界天际》近日于美国举办的id年度游戏嘉年华Quake Con中，放出了游戏典藏版的相关信息。典藏版内容包含：★与IP Factory合作，直接采用游戏内的原始3D影像制作而成的世界吞食者Alduin模型，本体有12英寸高，材质则是采用高质量的PVC制作。★超过两百页的全彩印刷官方美术设定集。★收录游戏幕后制作影片及开发团队访谈的花絮DVD。



游戏制作人谈 PS Vita





切勿以固有观点看掌机！

板垣伴信

《忍龙》系列、《死或生》系列制作人，新作《Devil' S Third》开发中。

E3上玩了，很NB的机子。看了介绍机能的文字，最揪心的就是"掌机机能直逼360和PS3"这段儿了，这俩可都是现役主机。游戏史上恐怕也是第一个吧？虽然我目前只做过一款掌机平台的游戏，但是我对掌机的看法一直在与时俱进。纵览现在的游戏业界，掌机的地位已经发生了翻天覆地的变化。抱着"不过就是个掌机罢了"这种观点的家伙，我想你也不会真正理解家用机的秘奥。



期待PS Vita激活市场！

名越稔洋

《龙如》系列制作人，最新作PS3平台的《龙如OF THE END》正在热卖。

看了机能和价格后，我能感受到厂商的干劲和诚意。不但游戏画面宽广，而且十分精密。掌机的存在依托是什么？制作方对PSV有什么好点子？玩家想在新掌机上实现什么？将这些都考虑周全的话，一定错不了。让游戏的乐趣能够不问外在因素以直线形式传播开来，如果有那样的平台……而且，主机如果对市场产生刺激的话，激活市场不管对哪一方都是一件利好的事情。



游戏店也看好PSV！

竹内润

《失落的星球》、《鬼武者》、《生化危机》系列的世界级制作人。

与以前的掌机相比更具有可塑力，我想这是它最大的魅力所在吧。操作简单、静电容量的应用使得反应速度更加灵敏，作为掌机，已经真的很完善了。连3G环境方面的应用也非常高，让人不禁感到这是款"机能全入"的豪华掌机。假定游戏媒介的读取速度更高、内存也趋向大容量进化，那么这掌机真的无懈可击。就冲这无懈可击，玩家简直没得还嘴，游戏店老板们也都站在PSV这边。



便携让它更具乐趣！

小野文德

《街霸IV》、《街霸X铁拳》等游戏的制作人。

给我的印象就是把家用机、掌机能做到的全弄在一起了，这主机。在E3上发表《街霸X铁拳》的时候，我觉得这游戏上有很多要素都是呈现在家用机上的，但是随着制作的深入，我越来越觉得掌机平台也很适合我们这《街霸X铁拳》，而且我们真的想和这款主机一起并肩作战。3G、Wi-Fi、GPS以及PSN，简直像梦一样。SCE，给我一个一起努力的机会好不好？双剑合璧，更加强大。



被有机EL屏震撼到了！

内田明理

《心跳回忆》、《LOVE PLUS》系列制作人。《新LOVE PLUS》制作中。

作为我的立场，双面点触的操作让制作方的梦想更容易实现。《LOVE PLUS》、《心跳回忆》的粉丝们来劲了，因为更容易触控了。说起来，最震撼的还是EL屏。不过没亲眼见到真东西的话还真不能体会我当时心里的感觉。亮度、解析度真的是没治了，光是看屏幕就产生"这辈子也值了"的想法也不一定。如果是动画卡通角色的游戏一定更能表现游戏的主题，我非常期待主机的上市。



被有机EL屏震撼到了！

日野晃博

Level5社长，参与了《雷顿教授》系列、《闪电十一人》系列等多款人气作品的制作。

在我们这个下载为主流的网络时代，PSV的机能真的非常期待。制作人也都摩拳擦掌想在这个新主机平台一展身手呢，单就上战场之前的士气来看，制作人们创作出很有意思游戏的可能性会很高。我们很多人都觉得，虽然说是掌机，但是有比肩家用机的机能，这正是PSV的魅力所在，我个人觉得，能够活用新掌机性能的游戏一定会层出不穷、如雨后春笋般涌现。让我们大家拭目以待吧。



诚意的SCE、背面触控的时代来了！

鲤沼久史

《高达无双》、《北斗无双》系列等话题作的制作人，也是3DS专用游戏《战国无双chronice》的制作人。

第一眼看见这机器的时候，产生一种"虽然小但是真棒啊"的想法。比PSP上了一个台阶，真的真的，在触控这点上，不仅是正面，背面也有安装，让人震惊。我觉得这主机上应该能诞生出新感觉游戏没有错。摄像头、陀螺仪的加入，也让人看到SCE的诚意。作为对应3G的主机，使用通信对战，相信玩家们会进一步体会到联战的乐趣。能够制作应用到PSV机能的游戏，我倍感荣幸。



期待正反触控带来的惊喜！

小林裕幸

参与过《生化危机4》、《战国BASARA》等游戏的制作，CAPCOM著名制作人。

5英寸有机EL屏真的非常漂亮，能绽放游戏本身的魅力到极限的主机。不管从哪个角度看游戏都木有问题，玩家也可以以各种体位来进行游戏。正反面触控会给游戏带来怎样的变革，我很期待。摇杆的设定也让一定可以动作游戏的精细度更加准确。对我个人来说，到底要在这个平台上做什么游戏呢？总之要在3G/Wi-Fi上多下功夫才行，不管怎么说，值得好好思量一下。



我能感受到那脱胎换骨般的进化！

三上真司

《生化危机》系列制作人。现正在研究适合世界市场规模的游戏。

我本人虽然还没有机会在第一时间看到这款掌机……但是我已经真切感受到那种赤果果的诚意，以及这款新主机那脱胎换骨般得进化。新掌机的发售价格更是光芒四射、晃得人睁不开眼，不过最让人抻脖子等着、期待有加的就是3G这方面的功能了，可能也会让更多的玩家因为3G设计的加入而选择毫不犹豫地破费吧。这么一来的话，也是个很不错的卖点。嗯，值得思考的看点有很多。



就冲这主机我都想转型做动作游戏了！

寺田贵信

人气游戏《超级机器人大战》系列制作人。

我个人就在一直期待PSP的后续机，当它真正出现的时候，忽然有了一种"哎呀终于来了"的想法。我作为一名普通玩家，等到PSV出现还得有一阵子。机能姑且不说，发售的价格居然在30000日元以下，这点让我惊了。和PS3的联动这点也让我产生了兴趣，所以不只是《机战》，我有心做几款动作游戏了都。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：抵抗3			2011年9月8日
	动作射击	SCEA	59.99美元	美版
	蓝光	多人	分辨率未定	17岁以上

在《抵抗3》发售前，将于8月25日发售Best版（廉价版）《抵抗2》售价为2980日元。抵抗中的人类被病毒感染后会变成拥有神力的怪物，在《抵抗3》的世界，地球全境已经被怪物压制，而且人类的9成不是杀死就是被改造成怪物，怪物也分为知性和野性两种，人类已经成为濒危物种。本作中，原本是对怪物特殊作战部队队员的乔，因故被除名，与妻儿一起隐藏在地下掩体中，过着近乎与世隔绝的生活。

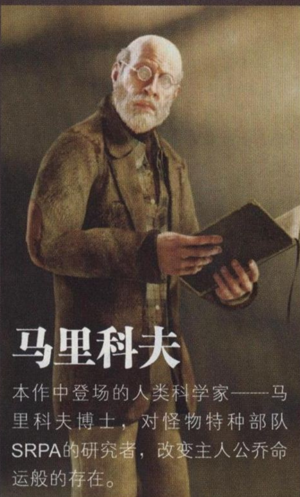
十舞台七种环境

等待主角乔的，是即将全球寒冷化的怪异环境，本作将会有7种不同的环境出现。



冰火十二种武器 最多16人网战

包括冰火属性在内，可以更换的武器多达12种，多人网战时，最多支持16人同时参战，经验值可强化武器。



马里科夫

本作中登场的人类科学家——马里科夫博士，对怪物特种部队SRPA的研究者，改变主人公乔命运般的存在。



肆虐的武装巨兽



虽然是第一人称射击游戏，但也可以看到主角那伟岸的后背。



狰狞的杀人恶鬼

因病毒畸变而成的杀人鬼怪物，这种怪物擅长战略，可以担任援护和侧面攻击，没有感情，他们的弱点是头部，有一定的基础智商。



强力的支援机体

杀人鬼的变种，一般在战场的后方伺机而动，拥有可以贯穿一切的强力远距离攻击，也具备极强自卫能力。



灵活的绞肉机器

被机械强化的杀人鬼，拥有极高的跳跃能力，可从空中给予致命一击，速度快、适应各种环境。

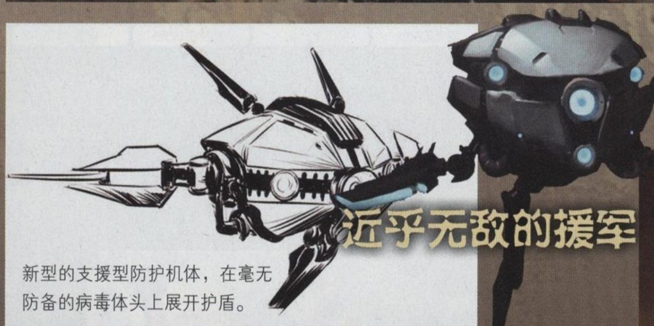


超大型要塞兵器

巨大型的超大要塞兵器，一只脚可以毁灭一个街区。一般用于攻击军事基地和小型城镇。目前为止进行了多种改良，最新型号进一步大型化，高达91米。

致命的微型猎人

小型侦查杀手，在大型杀人鬼周围巡逻，一旦发现目标就会进行锁定进行攻击。



近乎无敌的援军

新型的支援型防护机体，在毫无防备的病毒体头上展开护盾。





不可摧毁的肉盾

杀人鬼的巨大型变种，拥有极其坚实的肉体，利用手中的放电器来捕猎人类。



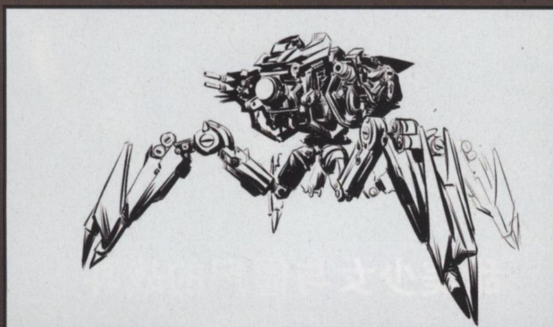
乔

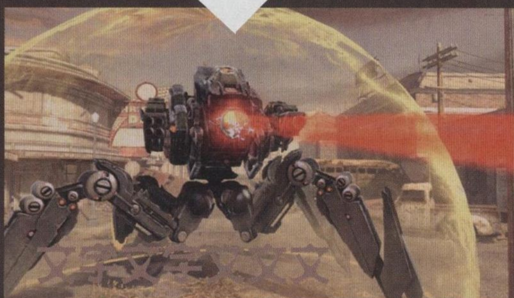
前特种部队SRPA的一员，本作中从SRPA的研究者那里得知环境变异的秘密。



苏珊

乔的妻子，与乔一起一边抚养儿子一边在极其恶劣的生存环境中与怪物战斗。





移动的武装要塞

搭载重型武器的移动型要塞式机械合成体，特征是拥有四只脚，可以高速移动。





野性病毒感染体

在地球上横行肆虐的丧尸般的存在。也是人类感染病毒后失控的形态，目标是啃食活人。





昆虫型杀人工具

昆虫样子的小型捕食者，利用外表迷惑敌人更加令人生恐怖。





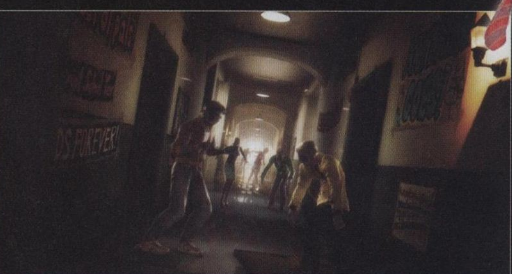
PS3 / X360	本刊译名：电锯甜心			2012年预定
	动作	角川Games	售价未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是由曾经制作了《英雄不再》、《暗影罪罚》等游戏的Grasshopper Manufacture知名制作人须田刚一领军制作，融合了青春洋溢的可爱啦啦队美少女与血腥残暴的可怕杀人僵尸这两种截然不同风格于一身的独特动作游戏，让玩家可以一边欣赏美女的同时杀个痛快，体验美丽与血腥合二为一的游戏感受，游戏预计将于明年上市，感兴趣的玩家可以关注本刊后续相关报道。





←作为学校啦啦队的一员，女主角在游戏中经常会使用很多高难度动作，比如图片中所示的这种空中劈腿动作。



甜美少女与僵尸的战斗

女主角朱丽叶在18岁生日那天因为校园的突变状况，释放了潜藏于体内的僵尸猎人能力，在游戏中她将会充分发挥啦啦队美少女与僵尸猎人两种特长，一边以踢腿、跳跃、翻滚、倒立等花俏动作穿梭于僵尸肆虐的校园中，一边挥舞手中心爱的粉红色电锯将僵尸大卸八块。

游戏版美女与“野兽”



电锯横扫一切

朱丽叶的主要武器就是手中的粉红色电锯，用它来进行一场血腥的杀戮，将僵尸大卸八块吧。

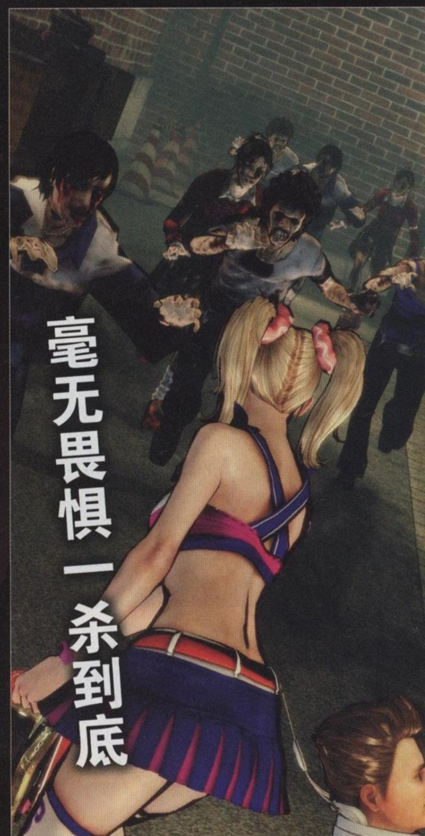


手拿电锯依旧可以做出啦啦队的华丽动作，这些僵尸死的都是如此幸福……



朱丽叶·史塔琳

就读圣洛美洛高中的金发美女朱丽叶年仅18岁，在她准备度过自己18岁生日的时候突然发生了不可思议的事情，自己所在的学校变成了一座人间地狱，所有的老师和同学不知道为什么都变成了僵尸……



毫无畏惧一杀到底

面对众多的僵尸敌人，朱丽叶并不畏惧，因为自己是一名僵尸猎人，而且貌似她很享受这种杀戮的感觉，话说她身上挂着的男人头颅是什么东东啊？



美少女爱心攻击

本作除了血腥的杀戮之外，在打斗中也充满了美少女的甜美元素，比如画面中这些爱心攻击。

正邪刀剑魂

SOULCALIBUR V

PS3 / X360	本刊译名：灵魂能力5		2012年预定
	剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

本作是《灵魂能力》系列第五作。以前作17年后的时空为背景，由世代交替的新登场青年剑士派卓克罗斯担任主角。在游戏中许多熟悉的角色也会登场，展开全新的正邪之战。本作中还加入了“致命刀锋”与“快速移动”等新战斗系统，使战斗时更具挑战性。而更为华丽的战斗场所，也为游戏增色不少。新一代的正邪之战再次上演。



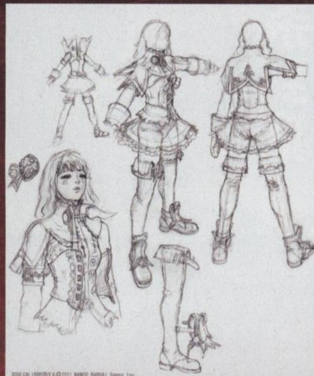
致命刀锋

满足一定条件后，可以发动一击必杀的强力招式“致命刀锋”。最早出现在系列的一代中，本作复出改版后发动时足以逆转不利局势。

新快速移动

本作中引入了快速移动系统，只要将朝同一方向快速拨动两次，就可以实现快速移动。移动距离较长的同时，也能更好的躲避敌人攻击。







本作的人物设定图草稿。从黑白的画稿中，可以看出每名角色不同状态时丰富的表情。

兹崴Zewi

年龄：不明
出身：不明
身高：182公分
体重：81公斤
生日：不明
血型：不明
武器：单手剑 幻体（EIN）
流派：自创
家族：未详

艾薇Ivy

年龄：停留在32岁
出身：英国 伦敦
身高：179公分
体重：58公斤
生日：12月10日
血型：不明
武器：蛇腹剑
流派：无间连接
家族：养父母已去世
生父为凡赛提斯

凪津ナツ

年龄：17岁
出身：日本 出云
身高：166公分
体重：52公斤
生日：8月3日
血型：O型
武器：葛切 淡雪
流派：梦想拔刀流
家族：师傅多喜 养母千惠
体内之妖荒霸吐

GRAND KNIGHTS HISTORY

圣骑战役展开

PS Portable PSP	本刊译名：圣骑士战史		2011年9月1日	
	幻想RPG	Marvelous	5229日元	日版
	UMD	1~∞	记忆卡容量未定	审查预定

本作是一款2D绘本类角色扮演游戏，游戏舞台设定在虚构的里斯提亚大陆。为了终结世界的战火玩家将建立属于自己的骑士团，选择不同的国家展开冒险。游戏中需要操作4人一组的骑士团出击，提供多达九种职业转职可供玩家选择。而在网咯模式中还可以与其他骑士团进行对战。选项“自动进军”中设定骑士团的AI，骑士团会按照玩家设定倾向进行战斗。喜欢系列的玩家可以期待了。

法乌泽尔王 CV：杉田智和

在古国罗古雷斯，用革命推翻暴君阿尔斯王暴政的法乌泽尔。因其功绩而继承了王位，治理着罗古雷斯。他自身也是一位英勇的骑士，威严的外表和华丽的盔甲都证明了他的地位与实力。



在本作中职业系统非常强大，一共有三种职业九种类型可以供玩家转职。这些职业可以设定调整能力、武器、外表等等。通过不断的聚集各种不同的骑士团队员，还可以组成实力强劲独一无二的骑士团。



组成骑士军团

在游戏中玩家要扮演成为骑士团团长，自己创造出不同的骑士团成员。其中外貌、性别、语音类型、台词和性格等等都可以自己按喜好设定。而在设定中也要考虑到在出阵时团队是否攻防都能达到平衡。

三分天下的冒险



←游戏一开始的时候，玩家要从三个国家中选择自己所属国启程冒险。



地图中移动战斗

→在游戏中的地图上移动，以触发战斗或是事件的形式来进行任务。

网战模式



←网路战况会随时间推移即时改变，从而影响三国版图。

重锤铁拳出击



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战锤40k星际战士		2011年9月6日	
	第三人称射击	THQ	未知	未定
	蓝光	多人	分辨率未定	18岁以上

故事设定在遥远的未来，一位强力手腕的皇帝一统天下创造出新的帝国，按照20位基因原体创造出了超人类士兵——星际战士，玩家将完成星际战士与混沌势力之间的猛烈对决、一较高低。目前透露的战斗单位有三种，根据不同的特点在战斗中发挥的作用也不同，再加上玩家自制的外观和装备组合可以完成以万为单位计算的特色角色。三种作战单位分别是远距离作战的破坏型、近距离突击型和远近兼备的战术型。

自订以及解锁系统





在本作中，玩家的个性化装备变得更加多种多样，尽显个性。

→在多人连线对战中，也可以更改装甲的模式和颜色，以彰显个性。

突突突大混战

←火爆的武器冲击加上个性十足的不同角色，绝对晃眼，有一种乱战的感觉。

→在基因进化突击兵的面前，以前的空中王者也变得有些苍白。



次递战术推进

←因为兵种搭配的原因，单兵疾进只会导致灭团，所以最好还是慢慢来。



在小队作战中，战术配合的应用让战斗结果变得更加扑朔迷离。

←近战突击兵在近身后经常让敌人主动放弃抵抗。

烟雾弥漫

→本作的爆炸和烟雾效果十分给力。

魔书混沌世界





PS Portable PSP	本刊译名：幽灵王国 携带版		2011年9月22日	
	策略模拟	日本一	5040日元	日语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

曾在304期时介绍过的本作，近日又正式推出收录豪华特典的初回限定版。其中包括《幽灵王国 复刻版》设定资料画册，与《幽灵王国 原声带 复刻版》原声配乐CD两张。而新人魔女的实力也表现的相当强大，特效魄力十足，十分华丽。在游戏中更是加入了"延伸区域"等隐藏的要素，探索之后会遇到不同的敌人。还会出现各种可以改装的重型装甲车。这些全新的要素都使游戏的可玩度提高不少。



直线激光攻击

←游戏中新人魔女的强力直线激光攻击，不仅特效制作精美，其伤害值也非常的高。

隐藏的区域

→可通过不同方法来加以开放的隐藏区域，同时也会出现特定的事件。



插画搞笑演出

←游戏中触发事件延伸时，会出现来自各方创作者共同参与的插画演出。而战况也会变化。



多种战车已凌驾于战场

→在本作中加入了新的战车系统。可以供玩家多种选择的战车，在战场上拥有强大的机动力和攻击力。

魔王之女登场

佩塔

CV 水桥香织

魔王的女儿佩塔，拥有强大的魔力。可见到杰塔时，杰塔却想不起来她到底是谁。

奇装之背德者

沙洛美

CV 折笠爱

当初放弃人间而进入冥界的女子，在得知魔王杰塔出事后毅然决定出手相助。

冥王降临于世

西多尔

CV：池田秀一

在人间界时就被人们称为实力强大的武士，现在的身份是冥界之王的西多尔。

破坏之神出现

亚历山大

CV：野岛键儿

性格开朗的破坏之神亚历山大，之前是魔王的宿敌。就是他命令手下向魔王出手。

黑龙降临与此

巴比伦

CV：青野武

拥有十分强大魔力的黑龙。但因为上了年纪而行动缓慢，魔力也有所下降。

SAINTS ROW THE THIRD



PS3 / X360	本刊译名：黑街圣徒3			2011年11月15日
	动作	Volition	价格未定	日语
	蓝光/DVD	不明	分辨率未定	17岁以上

本作是由THQ旗下工作室Volitio，制作的《黑街圣徒》系列第三作。故事背景设定在二代几年之后，在主城市中新兴势力，被称作精英犯罪组织的“Syndicact”慢慢崛起了。“Syndicat”要求3rd Street圣徒必须向他们致上自己的敬意，而3rd Syndicat当热不会同意了。对“Syndicat”的制裁将要在本作中展开了。系列FANS可不要错过哦。本作预定2011年年底发售，敬请期待。

谁是这里的老大 街市火拼上演



导弹攻击时火花四溅

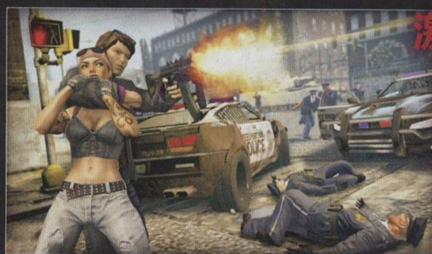


→空对地的火拼中，发射火焰导弹攻击时伴随的爆炸，突显战场惨烈。

碾碎前方阻碍 重型装甲车



激烈的交战 冲锋射击

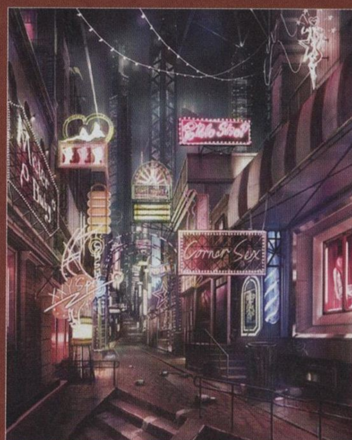


←被一群警察围住的主角，危机时刻只有一边挟持人质，一边向对方射击。

急飞行 重火力



→超现代的飞行器，其速度和火力都十分强劲。飞行时凸显战斗激烈。







灯光迷红的街市中，正上演着一幕幕的黑道争斗。场景中光影的效果制作非常出色，再配合上血腥激烈的战斗，这一切都让人迷醉其中。

黑道恩怨起于圣徒之地

美少女音乐纸牌感动你

Weiβ Schwarz Portable ヴァイスシュヴァルツ ポータブル



PS Portable PSP	本刊译名：黑白卡片大战携带版		2011年11月23日	
	益智	NBGI	6800日元	日版
	UMD	未知	分辨率未定	审查预定

对应原作《Weiβ Schwarz》的纸牌规则，即使没玩过前作也有堪称手把手的教学模式，包学包会一步到位。不过游戏的最大魅力还是纸牌收集要素，本作中出现的纸牌大概有1000枚左右。携带版中最引人注目的就是恋爱模拟模式了，玩家操纵主角在白黑学园的人物中穿梭，体验各种性格女生带来的乐趣。可以设置游戏时的速度，分快、中、慢三档，不过值得一提的是本作的各种数值、角色全都呈现在一层上，所以看上去比较乱。



↑卡片上不光有具体数据还有人物介绍。



按照剧情走的话，几个姑娘聚在一起会发生有趣的事哦。

身材一级棒

江贺濑利奈

CV 南条爱乃

白黑学园一年级生，主人公的后辈。从俄罗斯姐妹学园转学过来的爆乳留学生。虽然性格开朗但却有着恶趣味，日语很屎。

眼神牵我心

←患有公主病的她，一举一动都牵动着玩家的心，水样姑娘。



淡淡的忧伤

吴尾菜菜

CV 早见沙织

白黑学园3年级生，本作主人公的前辈、公主病，总是带着喜欢的宠物外出。从她内一脸忧郁的样子上看应该有内情……

暴力是王道

襟泽英

CV 津田美波

白黑学园三年级生，主人公的前辈。总是头戴耳机，喜欢一个人独处。喜欢打架，暴脾气。好想知道学园的某个秘密





↑有特别意义的卡牌只有在触发特殊剧情的时候才能入手，对收集狂来说这可是不可多得的收获。

电波系少女

夜月亚丽亚

CV 金元寿子

白黑学园1年级生，主人公的后辈，虽然外表幼稚但却有着天才的发明才能，通过水晶玉可以接收到奇怪的电波。



→头脑超人一等的家伙往往在感情方面有遗憾。

极品卡片现身

↑游戏中会有个别的极品卡片出现，功能让玩家们大跌眼镜。



女版霸王上弓

←处于被姑娘们环抱中的主人公，会有被霸王硬上弓的危险哦。

零组战士们的镇魂曲



PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想 零式			2011年10月13日
	角色扮演	SQUARE ENIX	7700日元	日版
	UMD×2	1~3人	容量未定	15岁以上

备受期待的PSP平台上最后一款重磅幻想RPG距发售还有不到两个月了。史艾在日前8月11日中午终于发布了本作的试玩版——试作型号[夏日]。试玩版包括一个训练任务和三个难度不等的作战任务。达成各种条件后可以获得游戏中各个主角的夏季服装，正式版继承后便可以进行换装了。与游戏同时发售的还有由石元丈晴担当的游戏原声音乐CD，以及e-STORE初回限定版附赠初回特典影像DVD。



吸取敌人魂素

←击倒的敌人在其尸体消失前可以提取魂素，并且回复少许MP。



利用魂素炼成

→杀敌时最后一击使用攻击的属性不同获得魂素颜色也不同，可以用来炼成强化魔法。



杰克Jack

武器：刀

CV：铃村健一

使用的武器是日本刀，用汇集浑身力量的一击将敌人斩倒。总是面带笑颜的乐天派，0组第一的调皮鬼。因为总是喜欢开玩笑，激励的话语有时也会被当做笑话。



↑使用日本刀的剑士，得意技是菊一文字，将敌人一刀两断。

枪炮魔法系统

本作中的魔法与以往的系列完全不同，以魔法的属性配合各种枪械的特征，实现全新形态的魔法系统。共分5种，来复枪、散弹枪、炸弹、火箭炮、导弹。根据按键咏唱时间不同，会变成各个魔法的强化版。此外，和原地不动就会回复的HP不同，MP只能靠吸取敌人魂素来回复。需要找准时机节约使用。



散弹枪【SHG】

←在角色前方广范围扇状展开，多段命中。和敌人越近威力越高。



爆弹【BOM】

→以自己为中心向周围发挥力量。对于极速接近的敌人十分有效。



来福枪【RF】

←径直飞向目标的弹种，射程较长，用于对抗远处的敌人极为有效。



火箭炮【MIS】

←可任意调整方向轨道，着弹后爆发造成极大伤害。



导弹【MIS】

↑有一定程度追踪性，命中后造成大范围伤害。

迪乌丝Deuce

武器：笛

CV：花泽香菜

吹笛子使用音块进行攻击。温厚认真的性格，天生的努力家。心地善良，谈吐文雅。然而和她那温柔可人的口气不相称的，有着极其顽固的一面。


↑性格温柔的迪乌丝，却也有着一副充满了信念坚定的眼神。




↑略带中性气质的她是全校女同学追逐的偶像。

赛温Seven

武器：鞭剑

CV：青木麻由子

使用带刃的鞭子，对射程内的全部敌人造成伤害。擅于照顾人而在同性的下级生中十分有人气，被拜托的事情无法拒绝的老好人性格。

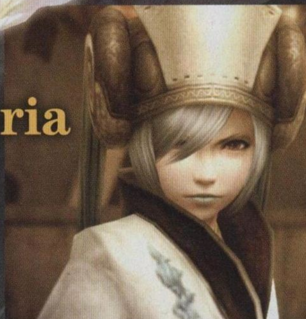


安德莉亚Andoria

肯考迪娅王国女王

CV：林原惠

肯考迪娅王国的女王，能与苍龙水晶化身的龙后进行心之交流的唯一存在。坚持自己相信的规律与秩序，是一位极为高洁而又公正的人物。


↑深邃的眼神中蕴藏在坚韧的决意，可以看出她愿为国家奉献牺牲的远大抱负。

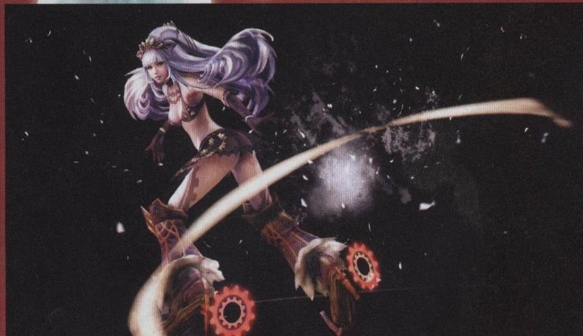
星姬Hoshihime

肯考迪娅王国近卫兵团晓之守护役

CV：水树奈奈

守护苍龙圣柜的五个近卫兵团之一，晓之兵团的团长。深得百姓与部下的信任，为国尽忠鞠躬尽瘁的女强人。似乎对本作故事有着深刻影响的一人。

召唤兽军神介绍



系列熟悉的召唤兽在本作朱雀国被称为军神，包括诸多经典的魔兽诸如巴哈姆特、伊弗里特等等都将再次以新形象登场。本次为大家介绍的是湿婆，印度三主神之一的她本次将以冰之女神的形象示人。



凄美冰封世界

↓仿佛滑冰般优雅移动的湿婆放出极寒的冷气，冰冻周围的一切敌人。



零度钻石星辰

←移动中放出寒冰气体尘埃，将敌人冷却至绝对零度。

传说在延续
讲述永不动摇的信念……

TALES OF XILLIA™
テイルズ オブ エクシリア

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无尽传说		2011年9月8日	
	角色扮演	NBGI	8379日元	日版
	蓝光	1~4人	720p	12岁以上

传说系列的最新作《无尽传说》距离发售只剩不到一个月的时间，不知各位传说饭是否已经迫不及待想要玩到本作了呢？本作的PS3同捆版将为最新3000系列型号机体，上面华丽的黑红金色装饰着实有着一股不俗的风范，此外还有特别丰富的初回特典。目前官方公布了男女主角的两部OP动画，会根据玩家选择的主角不同而变化。作为传说系列诞生15周年的纪念作品，本作定不会令您失望的。



盖亚斯
CV：置鲇龙太郎

阿玖尔的国王。以超越人类的战斗力和吸引人的器量，将各种部族凌乱分部的北方大陆统一，建立了强大的联邦国家阿玖尔的英雄。不畏强势，其强烈的意志不会因任何事而动摇。同时具有柔软的思考，认为有力量越大责任便越大。





OVL爆发中 共鸣术技 绝风刃爆裂

←裘德的魔神拳和米拉的风之枪同时使用，变成交叉的风之刃攻击直线上的敌人。

共鸣技二连击 玄武散迸发





共鸣第三弹 灭爪乱牙

←↑OVL槽爆发中的共鸣术技连携，注意一次连击中同一共鸣技无法使用两次。





六角成长系统 蛛网晶球盘

本作中采用全新的六角形晶球盘成长系统，通过战斗之后获得的GP点数令其成长。六个角分别代表角色的六项基础能力。每次解放只能是相邻的节点，通过不断扩张六角形的大小角色会习得各种能力变得越发强大。每个角色拥有不同的成长类型，究竟是一点专攻，还是平均成长，完全归玩家自己的判断所掌握。

滨崎步演唱会换装

本作的主题歌「progress」将由著名女性歌手滨崎步担当词曲演唱。收录本曲及另外4首新歌的Mini专辑CD将于8月31日提前上市。数量限定生产版将同捆女主角米拉用的“歌姬”换装的下载码。使用后便可以看到女主角化身舞台上的歌姬登场，性感的姿态迷倒全部参战的怪物敌人。



↑穿着和歌姬滨崎步一样的兔女郎舞台装束，女主角米拉的魅力顿时爆表，化身战场上的天使。

戦国BASARA 3 宴 UTAGE



PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA 宴		2011年秋季预定
动作	CAPCOM	价格未定	日语
蓝光/DVD	1~2人	分辨率未定	12岁以上

本作是CAPCOM旗下砍草类游戏《战国BASARA》系列最新作，游戏在3代的基础上增加了很多新武将，这些武将大多都是之前不可操作的NPC角色，比如松永久秀、片仓小十郎、猿飞佐助等等，这次游戏的可使用武将将会达到30名左右。游戏中所有模式都可以进行双人合作，不光如此，还追加丰富的新模式以及新系统，另外本作还也可以继承《战国BASARA 3》的存档进行游戏。

属于战国婆娑罗的猛将传



盛大宴会 酣畅淋漓

←本作标题中的“宴”字表明游戏将会给玩家以参加宴会的感觉，预计娱乐成分依旧会很多。

超炫丽演出 璀璨夺目



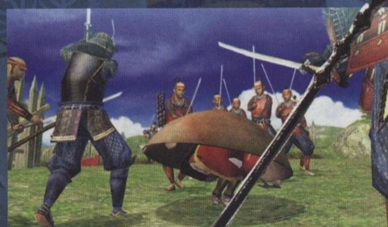
→BASARA系列一直以华丽的画面效果著称，但是在游戏的耐玩度上一直有所欠缺。

松永久秀

CV：藤原启治

早在2代英雄外传中就已登场的松永久秀强势回归，这位喜欢玩火药炸弹的兄弟这次又要绑架谁呢？

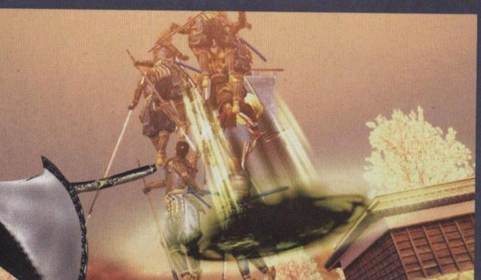
天我独尊！













勇者公社开张喽



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：勇者派遣公社		2011年10月27日
	策略模拟	NBGI	5040日元	日语
	卡带	1人	容量未定	审查预定

由NBGI制作发行的《勇者派遣公社》是一款会以中古幻想世界为背景的策略模拟游戏，目标是要打造出世界第一的勇者派遣公司，玩家要担任企业的老板，受理顾客各式各样的依赖，并按照任务内容派遣出不同特性的勇者们完成委托任务，游戏会充分利用3DS的裸眼3D机能、擦肩以及摄像头的功能来进行游戏解密等要素，是游戏更加具有游戏性，另外本游戏还将会发售iphone版本。

完成顾客委托 强化公社设施

←游戏中要合理利用报酬加强自己公社以及城市建设，吸引更多的客户。

→游戏任务的报酬都会标注清楚

公社社长秘书 赛希莉亚

游戏中玩家会经常见到的面孔，她负责分配任务等等，21岁的赛希莉亚是勇者公社的秘书，毕业于王都巴普利亚女子大学。

挑选合适勇者

←玩家在游戏中需要根据不同的委托挑选合适的勇者人选去完成任务。

→查看勇者的履历表可以更直观的了解勇者信息，从而分配给他们合适的任务。

游戏关键所在 强化据点

使用完成委托获得的金币和素材可以扩大公社城堡，在周围城镇建立锻冶工房、旅店和研究室等设施。虽然之后每个月都得支付费用来维持设施的运作，但为了扩大公司业务这是必要的投资。

游戏首先需要接受委托，派遣合适的勇者完成任务，之后勇者如果成功完成任务的话会递交任务报告书，之后会获得对应的道具或者金钱奖励。玩家可以用获得的报酬强化自己的公司或者周围的城市，从而增强自己公社的能力。

骑士

持有防御力超高的盾牌和锋利宝剑作战的勇士，是攻守兼备的主力型角色。

神职

使用神圣的力量作战的女性角色，对于神圣魔法可以说是驾轻就熟。

弓箭手

使用弓箭可以攻击到很远距离之外的敌人，在游戏中有着相当活跃的表现。

魔法使

使用魔法作战的职业，相比其他角色，魔法的攻击力是具有压倒性优势的。



PS Portable PSP	本刊译名：EVA新剧场版 第3次音乐冲击		2011年9月29日
音乐节奏	NBGI	6280日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	15岁以上

304期曾经介绍过的本作，这次针对游戏模式放出了更为详细的消息。作为EVA相关游戏中异色制作的本作首次挑战音乐游戏类型，收录了《新·剧场版》序和破的部分动画内容、场景，已及山冈晃加笔后的鹭巢诗郎经典配乐。用各种原作熟悉的模式配以音乐节奏要素，升华为了这一款《音乐冲击》。作为为最新剧场版《Q》造势的一环，相信新的剧场版动画用不了多久就会呈现在我们面前了吧。

燃烧的野兽娘开始冲刺吧

←再现原作中二号机兽化之后的表现，3D表现充满魄力。

在音乐中暴走 同步率400%

→试作5号机的操纵实验，不断增高的同步率能否破纪录？

游戏模式 Number5/Beastie Girl

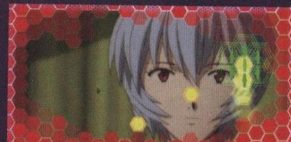


这两个模式中玩家将扮演剧场版的新角色真希波，在3D建模影像为背景，抓好时机对左右流过的标志按下L/R键，正确的话同步率会逐渐上升，超过100%则进入暴走模式，达到最大值则会突入觉醒模式。Number5和Beastie Girl实际上游戏方法完全相同，不过两者最大的区别应该就是真希波所驾驶的机体一个是试作5号机，一个是兽化的2号机了吧。




游戏模式 HEX

本模式中玩家需要将画面上的6角形格子区域逐渐翻开，将隐藏在背后的剧场版原作经典影像还原。根据翻开的时机不同有COOL、GOOD、BAD三种判定，COOL将一次翻开7张，而BAD则会变成黑色挡住原来翻开的格子。原作fans一定不要错过。









用音乐感受新剧场版经典

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

DR.SINCE.1994

电软官方博客
http://blog.sina.com.cn/drgame

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、开学倒计时啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收

电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验

以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：张超伟　性别：男　年龄：22
QQ：702380306　地址：新疆哈密
自我介绍：暂无

姓名：郑孝锐　性别：男　年龄：14岁
QQ：741629395　地址：山东莱芜市钢城九龙家园
自我介绍：我是一个对游戏有点了解又想交朋友的人

姓名：杀意包子　性别：男　年龄：20
QQ：569651618　地址：四川广汉
自我介绍：空虚寂寞？加我吧少年！

姓名：前田庆次　性别：男　年龄：31岁
电话：13752266830 地址：天津东丽开发区
自我介绍：我想要女朋友，不负责的那种。.

姓名：小无　性别：男　年龄：14岁
QQ：648056273　地址：云南大理永平
自我介绍：DOTA、DNF、ACG

姓名：王思语　性别：女　年龄：15岁
QQ：330371077　地址：河北承德
自我介绍：口袋太鼓控

姓名：初伟东　性别：男　年龄：29
QQ：44210488　地址：北京海淀　自我介绍：开朗放荡

姓名：周丹　性别：男　年龄：17
QQ：1219273222　地址：安徽省安庆
自我介绍：MH狂热级粉丝玩家

姓名：王凯亮　性别：男　年龄：29
QQ：441527804　地址：新疆乌鲁木齐
自我介绍：小气



信件相关情报：普通的信纸却写着不普通的几个字“女人有风险、结婚需谨慎”）“邮局很遥远、服务员也更年期！（内姐姐脾气太差）

登！！登！！登！！登！！登！！登！！登！！登！！（小编乱入：此刊登诅咒需要一定技能值支持，请勿模仿）第二次写信给DR，上次没登理所当然（小编乱入：其实上次真的登了，在304期），这次呢，是在凌晨写的哦！希望看我信的是赤银（PS：如果没到编辑部，或者被甩了那是另一回事了）对于赤银的伪宅吧，很有爱啊，小哥！最近怎么没亮高达模型呢？对于本期（303期）索尼子的非少儿青少年受得了吗这东西？怎么说呢？这是工口杂志吗？当然，多来一点我也无意见，看了赤银对游戏的看法，我觉得挺有爱的。这次新来的小紫也很不错，专栏有爱，头像有爱，和某《动X新时代》的夜兔不一样啊！再多说几句，肥皂同志，你的存在感也很强大啊，虽然你不是我喜欢的内口儿，但要说没存在感的其实是莫邪姐吧！莫邪姐让我想到了某《新时代》的雪拉姐，都是女人，差距咋就那么大呢？至于小沛哥，有一话要说，减点肥吧，人上了年纪、太肥容易得糖尿病，DR很有爱，就如春花秋月何时了，往事知多少……管它个P多少，反正我对DR是很有期待的！就这样吧！真不想面对这个真实的世界！PS：最近老妈与姐也更年期！我？思春期！

我其实有两个弟弟，弟弟们都比我高，一个比我结实，一个比我聪明，两个都比我帅，我在新都混几年没交到女友（小编友情提示此男16岁），我一弟在这里半年就把女方大头贴拿到我面前炫耀，那女的~真可爱！不久前回去见到了他，可恶，比以前更帅了，但有种混混的感觉！

姐夫是城管，每天不仅要辛苦地欺负小商贩还要和同事损友们去打牌、打麻将、喝酒，可辛苦了，弄得他每天早出晚归，老姐回家时他没回来，老姐一觉醒来他也不在，于是老姐爆发了更年期，跑回了娘家，虐我来了，还和姐夫在电话里大骂特骂，所以说，女人真是难懂，名为老婆的生物更是难懂，于是我决定了，以后我不交女友、不结婚，就算是李师师我也不动心。最后劝编辑部的同志们：女人有风险、结婚需谨慎。

——四川成都 蒲智



各种想把机器掰了。

最近事情多得不得了，原来一直认为雅思什么的就像是一般的英语补习班而已，后来听说有个什么半年封闭雅思培训班当初真的是吓了我一跳= =。嘛，不过经过了这半个月的悲催生活后，才发觉，其实雅思和托福是以一种拼命而刻苦的形式存在的。不知你们信不信，反正我信了。嘛，下期汁儿蜀就不用担心饭碗问题了~（虽然他一直就没有担心过）

夏天的空调真是不能多吹，三天低烧各种咳嗽并且以一种很销魂的方式进入了濒死状态，真不是人受的……另外，现在消炎药真的是超级贵，24片消炎药=￥200+。国富民强了对么。

Mac iOS是个好系统。面对这个系统我是各种抓狂。虽然颜色是真好看吧……但是，对于常年受到WIN系统荼毒的我们天朝小盆友来说——子曾经曰过：我了个去！

Mr2=联合突袭2=二先生。一网友结论说：“那还真是个二毙了游戏。”所以我很简单的说，那个必须很二！你见过赵云叔叔拉着二胡满场跑么= =你见过曹丕叔叔甩着鞭子满天飞么= =然后曹丕叔叔瞬间变身白毛女开始YD的甩鞭子，重点是每个人都可以用鞭子啊……真不敢相信！！嘛，里面还算是比较有萌点的是有loli+神剑的组合，剑比loli身高还要高，这loli还要倒着拿着剑= =。我基本上已经没有啥吐槽力了。



艾德桑曼利：啊哈哈哈哈，有智慧的少年啊！BG神马的最万恶了不是么不是么不是么~！赶快加入基友队吧少年！各种口味总有一款适合你啊亲！

猴子：恋爱要从娃娃抓起！你这是想告诉大家，动心容易痴心难，留情容易守情难么……

蔬菜汁：我其实也有一个比我高（190）比我帅的弟弟，所以我根本不搭理他，他来找我玩我也一直霸着电脑不给他。我终于相信，高手都在民间。PS：你的信里有28个错别字。

小沛：其实只要有游戏作为调味剂，达到生活和谐家庭美满幸福，还是很容易的。

赤银：模型这期不是上了么，往后翻吧。我擦咧明是你姐夫不对好不？要我说男人才不可信。莫邪姐……你的存在感是个奇迹，和雪拉姐一样……

小紫：话说自己也有两个姐姐，一直觉得她们都在更年期所以很理解你现在的感受。同学你最后一句的观点我很是赞同额~至于头像汤米侠已经帮我重新设计了，这次和夜兔像么？

宇多田：既然没提到我，我就不说什么了，不过这样写城管会让人更加误会这个行业的~

莫邪：同情蒲智同学，以后的青春期就在怪物猎人的世界里遨游吧。话说赤银你毛意思？



信件相关情报：天安门纪念信封+防治大气污染邮票+写在游戏包装上的文字+302、303回函卡

那些还在编辑部里认真加班其实私下里偷菜、玩魔兽、聊QQ、上校内、看AV的小编们晚上好，在下第一次给电软写信（自从发现这个BUG——哦，不对！是秘技后就期期用），希望你们中识相的家伙赶紧在黄金地段用最大篇幅图文并茂的给刊登一下，就像每期《XX日报》刊登XXX和XXX的新闻式讲话一样，不然后果……你们自己……小心……不然……要不就……我还能把你们怎么样。

话说《电软》漫画越来越给力了，看来蔬菜汁和汤米这俩货确实下了一番辛苦，继续努力啊。（小编乱入：其实只有汤米侠一个人辛苦，蔬菜汁只是扮演通信员的角色）听说蔬菜汁这货公然不顾周围邻居的感受，反人类反社会地养了一条大型猛犬，就是那种喜欢冬天里不知疲倦拉雪橇的民工犬，这让疯兔我十分嫉妒。疯兔小时候由于父亲坚决不准养狗而度过了一个缺少养狗成就点数的不充实童年，希望蔬菜汁（此处作者的钢笔没水了，换了一根笔，肯定是人品问题）能珍惜自己的小狗，别让它变成流浪狗，下期漫画就写“人狗情未了”吧。

最后想说的是赤银，终于有所进步了，这期赤淫馆介绍的那个手办（就是那个能脱衣的）实在精美，建议专栏以后朝那个方向发展，别老和那些机器人纠缠了，读者们你们怎么认为？

——内蒙古乌海 疯三月兔



艾德桑曼利：疯兔你好这也是在下第一次给你回信，我是新人哦，很新很新的新人哦！养不了狗的话，弄只猫怎么样啊亲~猫又柔软又可爱啊亲~

猴子：菜汁是个好主人。记住我的话：对宠物始乱终弃的人渣们都死去吧！

蔬菜汁：疯兔你的外交能力不行啊，我是这么和反对派说的，“小狗、可爱、不叫唤！”一天长1斤半什么的绝对不能说。

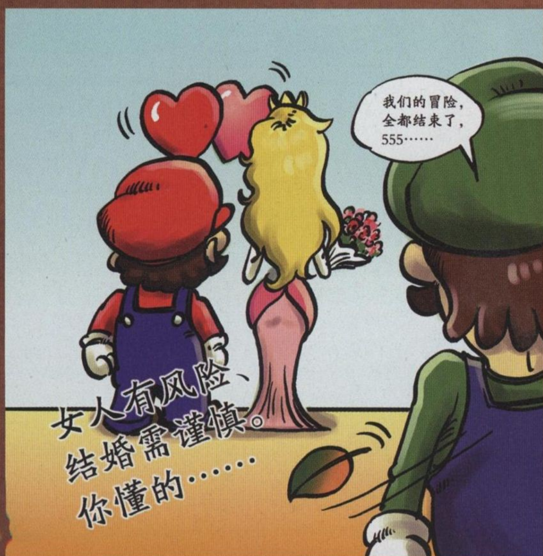
小沛：人狗情未了——嗯，光是想就有意思，再来个“狗咬人没够”如何？

赤银：赤淫馆毛啊！？机器人配美少女才是浪漫的好不好！有木有！要内涵！要哲学！

小紫：小时候养狗的记忆几乎全想不起来了，不过家里养过猫、蝎子、蛇、鹰……

宇多田：这样说来我也缺少这个什么养狗奖杯阿，这样会不会影响人生的白金呢？

莫邪：小狗什么的最可爱了，每次看到街上的小狗狗都走不动路、萌到不行啊。





北京海淀读者WARDEN烙魂的侍魂收藏，如有喜欢收藏的读者，请加收藏群一起交流，群号是：81791537。



早狗熊十一去威海，欢迎围观

●刚刚上期在杂志中叫嚣自己没得病，最近小熊就再次进了医院，我也再一次感受到了这年头生啥都别生病的真理，你们医院那药是不是都用金子做的啊！

●小驯鹿假期马上就要结束了，她得回家陪父母几天，我们在一起总计制作了三期杂志，下次见面应该得等到十一了，痛苦的异地恋大家懂的……

●我再次滚回编辑部睡板凳，这下咱不用上下班人挤人的赶地铁、不用出汗如下雨、终于有时间和好友网战，但是没有人和我抢被子、没有人给我洗内裤、没有人和我一起吃早点、没有人阻止我喝碳酸饮料、没有人提醒我晚上睡觉前要刷牙，我还是想和你在一起生活，那样什么问题都不再是问题了，我相信以后结婚了一切都会好起来的！

●RG强袭买这么久终于开工了，这RG做工就是牛啊，下一个自由看来也得入手了，还好这东西便宜。

●最近想的最多的一件事情就是，如果我不在中国生活最希望去的国家是哪里呢？意大利？那里有我最爱的足球，可是大学导师曾经说过我不适合学习意大利语；美国加拿大？那边是不错可是我实在不能接受西方人的审美以及美版游戏；日本？我最向往的国度，但是生活压力如此之大另外这里是她最不可能去的国家；想来想去得不到答案，我还是老老实实在国内呆着吧……

●最近乱七八糟的想了很多事情，所以这期手札也是乱糟糟的，各位多多担待……



信件相关情报：亲到编辑部面呈+说给大家带吃的来其实……+哈皮地玩了一天游戏

总之，咱很闲，而且特闲！！目前咱正在天津上课，（=。=英语）超无聊，前两天去了趟云南旅游，（旅游团给的）昆明食物灰常难吃，而且导游也很讨厌，海拔高沸点低米饭煮熟不能！TAT不过旅行还是很有趣的，见证了一些文化（有兴趣的各位可以查查走婚文化）= =#篝火晚会时可以牵着民族妹子的手跳舞，可美了~（顺：旅游时的云南翡翠不能买、螺旋藻不能买、银饰品不能买！比市场价高很多……=。=）看动物表演时依然痛心，百兽之王没有了以前的威风，丛林之王也惊慌失措地看着笼外的人们，高傲的狼儿发出求饶的呜咽……身边的喧闹与他人的欢笑把我隔绝在一切一切的外面，而我也只能眼眶满是泪水地听着动物说话，有惊慌、有无助、有绝望，更多是对人类的责问，我很想知道，我该怎么办，拯救这些不该被伤害的生命。

-------------转换心情的分割线-------------

这次旅行总算快把口袋黑通关了（四天王真难打……越来越BT……），N天没看DR，旅行完第二天坐高铁转战天津补他妹课……备考的孩子你们伤不起~（在外地过生日真凄凉）顺便晒成绩，前几天电软上说咱成绩不好的你去屎，语文97数学100英语113理综102文综97（满分120），体育29（满分30），实验16（满分20），总分554（前两次模拟都完蛋，结果最后RP爆了超过一堆同学）

PS：咱在天津很闲，咱常常寄信的说，一共呆15天的说……今天第三天……

——河北承德 望月命



艾德桑曼利：望月命在去编辑部的前一天，去了某个漫展，出了潘多拉之心里面的艾歌酱的cos。拍照之后才确认其身份，有了一种地下交通员的感觉= =



蔬菜汁：望月命来编辑部的时候我还和她切磋街霸了呢，没有留情，两局KO，给命姐留下了难以泯灭的回忆，哦也。



小池：还以为望月同学的格斗技术很不错，早知道真实实力是这样的话就单手跟你切磋街霸了。



杰瑞：中考609的某人滑过。格斗无能，不过太鼓完虐了某命一番……好吧，我是坏人。



小紫：编辑部众人之中有幸第一个见到望月命读者的小紫灰过去~有幸借PSP给望月命同学联《太鼓达人》的小紫再灰回来~灰啊灰~



宇多田：考得不错啊，话说上次你一直占着不撒手的座位是我的，记得把占地费寄过来啊！



莫邪：哇卡卡卡卡，终于有人在我下面了，我踩，我踩，可惜那天没见到小月，残念。



猴子：望望来编辑部你们为什么不告诉我一声……（低头）话说楼上的你踩我干什么？



信件相关情报：很大的一个信封但却只寄来了302回函卡+浅蓝色钢笔字闹不住啊

我是第一次给闯家写信，心里有一种说不出来的感觉，非常高兴又有点激动。我第一次买《电软》是在2010年的8月，我本来只是想去买本与游戏有关的书，一进报亭一本上面画着四位师哥的书就在我面前，我被那《战国BASARA》的师哥给吸引了，之后每次看电软都有一种亲近感，我喜欢电软！最后说，"一定要登啊，这是我第一次写信不要让我失望好吗？"

——山东莱芜 郑孝锐



艾德桑曼利：战国BASARA的人设我到现在还是不能接受，嗯。虽然独眼龙是变帅了不少吧。当然，结果就是这类游戏某艾还是拜倒在暗荣的脚下，无双才是王道啊……



猴子：四位师哥……你是说相声出身的么。



PS：我咋就看不上战国BASARA呢，这个作品的卖点已经完全跟游戏无关了啊。



蔬菜汁：我很想知道那四位师哥到底是谁啊？差点想成是取经的那四位师兄了。【撇嘴】其实编辑部里也有4位师兄，不过有角色重复的嫌疑，比如八戒这个角色在编辑部就有两位以上在体貌特征上符合。



小池：2010年8月……【远目】那正是风雨交加的时期啊，少年。



杰瑞：不能不说《BASARA》声优和人设华丽掉渣了，虽然游戏2代巅峰后就一路下坡吧。



小紫：哦，你一说自己就想起那四位帅哥了，有这个谁，那个谁，那个谁和那个谁~



宇多田：那可是我来编辑部负责的第一个大攻略啊，你咋就不能多夸几句呢？



莫邪：一定会登的少年，这是我们的约定，嘻嘻嘻，怎么样？COS的还不错吧？







沙拉王国的苹果和西红柿公主

7月底，猴子遭遇人生最大危机！在接下来的一个月之内，必须减去10公斤体重，否则会有很大的麻烦……为了实现这一目标，除了禁食各种高热量高脂肪高糖分的东西之外，连现在每日食谱也变成只有苹果和西红柿了。为什么是苹果和西红柿？……我也不知道。就算是营养师给我安排的吧。到9月1日之前，体重115KG目指！……好吧，我承认自己现在的体重是125公斤，也就是250斤……这个傻子数应该是比较好减的吧。

相信很多读者都想知道是什么配方可以如此有效地减肥，那么我就在这里公布一下。每日食物：苹果，西红柿（以上两者均不超过4个），以及一小碗白粥（大米小米玉米随便，不可放糖或者其他调料），只能喝白水，不能光躺着，要有一定的活动，此外还得适当地补充维生素C药片。严格地控制饮食，确保大小便通畅。上述的减肥方法适宜在夏天减肥的人。注意：懒人，意志不坚定的人，管不住自己那张嘴的人，请自行绕开，这不是快乐的减肥法。还有那些明明骨瘦如柴但是还想往骷髅方向减肥的人，你们就免了吧，这么做会死的。



COS《潘多拉之心》小艾歌的望月命（梦社团）与暗夜赤灵团的COS美眉们



电软官方博客 留言摘录

时间的终点

这几年一直活跃的读者Justwe,望月命,某艾,忧雨等众都有自己独特的技能为电软贡献力量,自己却只能拿着手纸默默浏览DR网页,然后留下自己的痕迹,然后悔恨自己没有什么才能,想画画..可幼儿园时就没坚持下来,想有像赤银一样的外语能力,可六年级才记住ABCD,间接导致高考英语不及格,想像忧雨一样收藏游戏杂志一书柜,可高中之前只知道小霸王,想像某艾一样谈吐,可从小语言能力极差,生能把有意思的事给说烂.......啊....操作渣技术烂还是大众脸看来为电软添彩要靠各位了.....

蔬菜汁回复：没事儿终点，很多大众脸的读者才衬托出那些出彩的读者，正如有句名言，没有大众脸的编辑就没有出彩的编辑【耸肩】，终点、肥皂们辛苦了。生活因你们而精彩。【被众殴】
其实事实是这样的，陕西的阿喂虽然老挂着Q，但是总也不主动跟我说话，因为我一找他就是画画，他心里肯定特别烦，并且已经把我拖到黑名单里了也不一定；望月命前不久真的来编辑部了，感觉她的内心和外表形成极大的反差，抛去那揪心裂肺的内心世界不说，外表上是一个轻音、柔体……还有一句是什么？后边的朋友再大声的喊出来~！需要补充一下的是，这货居然是个眼睛娘！某艾最近都在网上挂着，显然已经和“老妈回来之前我先下了”、“手机被没收了暂时先告别闯家了”的时期say goodbye了。忧雨就不说了，因为我都快把他忘了。最后，闯家因你们而精彩。敷衍完毕。

流星八月

被小无抢沙发表示无视，唉！我算废啦，马上高三，估计是不能写信啦，就留言吧！我决定，以后买了放在家里不看，攒到明年24本一起看。把DR的理念给新童鞋再说一遍：我们不曾放弃，我们一直努力！

蔬菜汁回复：高三怎么了？艾德君高三临近高考的时候还顶着很大的压力给杂志写回复呢，这都不是事儿，真的。看着楼下一块钱的老冰棍，真的好像很久以前的5分冰棍儿，不过要对冰棍儿厂的大妈说一声儿：内糖精放太多了。最后说道说道这最后一句，这个我们里不光有编辑和读者，还有拧巴的和电视游戏死磕、和生活死磕的、过着别扭生活的某某某们，虽然你们可能都不看这本杂志，但我们是一边儿的。有些东西放弃一次就永远找不回来了。最后我要说的是，这句台词是我山寨的，原创是一家画画的网站，里面有很多有意思的人，很多和生活死磕的人。

小无

哟西，又是沙发，又要颤抖了各位

蔬菜汁回复：来自云南大理的这位少年，虽然你已经很久不寄信过来了，但是你的这项沙发技能真的已经炉火纯青了哇！最后我想说的是，熊孩子挺会玩的啊！很久没有你的消息，十分担心你现在的状态，自从上次夜黑星高你说你并没有练葵花以后，就再也没接到你的来信，既然现在网络发达了，还是希望你经常把近况写过来好让大家放心。还有不要祸害花草树木，这是我们的约定少年。

o丁夫人o

好耶，自爆才是推动社会发展的源泉那！！！不许吭爹呦。

蔬菜汁回复：来参观编辑部的河北承德3年阅龄读者望月命果然是个小萝莉，嗯，萝莉有三好，轻音、柔体，还有一句是什么？后边的同学、大家一起喊起来……那天的天空万里无云，原本下了一晚的雨也在早上停了，记得小时候老爸给我买FC红白机的时候也有这征兆，这让已经习惯给大妈大爷们让座和闻公交车上的蒜屁嗝儿的我走在上班的路上时显得浑身上下有那么一点儿不自在。



信件相关情报：白色普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+5页长信+302回函卡

先自我介绍一下，本人是新疆娃，看贵刊有5、6年了吧，这是第三次写回函，第一次是在刚买杂志不久的时候看闯家那么热闹，于是就写了过去，就不知是文采太烂还是没寄到，之后几期也没见着登上，看来我的脸不是一般的黑啊……（R点向来不过50，汁叔你懂的），第二次说来实在惭愧啊，写了两页稿纸，第二天赶紧跑去学校门口（大学）塞进绿箱子之后，兴高采烈往前蹦，结果回宿舍一想，“不对！OH NO！”邮票还在床上！好吧，我承认自己2了。这次是因为大学毕业了，马上该工作了，想到这次一定要成功登顶闯家！现在是7月11号晚上11:35，明天就要去单位体验报到了，马上也该独立了，就想跟小编们寒暄两句，但是想说的太多，又不知从何说起，那我就一一道来：

To小沛，沛叔好，记得刚开始看电软的时候风林还在闯家，你也时常代班客串，以人品美誉华夏，现在依旧活跃在一线，实在是可亲可佩而且我也超喜欢街霸4啊，只可惜我是小菜鸟，只能虐虐CPU，而且是PC党，隆的升龙取消接UC我都练了一个小时才弄会了……之后去郑州几个电玩城里看高手对P真是爽，自己也忍不住上去，我可是第一次玩摇杆对打游戏，之前键盘的热键宏没了我只能各种被虐，而且和我对战的伙计水平真是比较高啊，各种人都会，小樱、RYU、Ken、Seth、豪鬼、阴、阳等等，我和他大了差不多10局，就赢了两把，有一把居然是用杀意隆打败了他的seth，不过seth也一样是脆皮啊……被杀意隆一个UC打了半管血，看看都解气！真想看看你和大怪打的话哪个猛？你们可以把平常的对战录像放进电击啊！对了，在优酷有一个Id是tankou的专作SF4视频，而且更新相当快，貌似他就是一个职业玩家，我往常在里面一看就是一个下午；

To艾德：啊哈，童鞋你也终于解放了，跟我一样毕业了，不过证书不太一样，哈，努力吧少年！争取把汁叔顶掉！

To汁叔：呃，一切尽在不言中，对你说的话附信了，我也是WOWER！

To赤银：哈喽，不知小银童鞋真人是否跟头像一样，振作吧少年，奋发图强，顶掉汁叔！对于游戏评分什么的事就让他过去吧，阳光依旧灿烂。

To肥皂：哈喽too，肥皂君和我的游戏口味颇像呢，肥皂纯爷们铁血真汉子！

To宇多田：给力少年，这期攻略看完后我觉得有种不祥的预感，感觉从此你要远离攻略专栏了，因为你已经不欠它什么了……代问小鹿声好！

To莫邪：矮油，是谁经常欺负莫姐来着？莫姐也别再忍了，就像你在电视里说的，“问世间情为何物，先砍了丫的再说！”哇咔咔。

——新疆哈密 张超伟



艾德桑曼利：咳咳，好吧为了汁儿蜀的饭碗我决定以后低调，嗯。嘛，其实感觉高考完后的生活就像是刚刚跳出火坑又掉进泥坑的样子。详情见手札。

猴子：还好我现在不在编辑部，否则碰到砍人事件的时候躲避不及就瞎了。

蔬菜汁：为什么要对每个人说一遍顶翻菜汁？小张咱俩得好好谈谈这事儿。

小沛：看不出来小张同学对街霸和格斗还挺有研究的啊，有时间咱哥俩切磋切磋。

赤银：评分的事？什么来着？我改正了，于是我无需记得曾经错过。

小紫：看来同学还不认识我额~自我介绍一下，我叫小紫。同学你好，同学回见。

宇多田：看来这位读者说的是生化+如龙攻略的那期吧，谢谢支持，不过咱还是要继续努力的说，毕竟咱是攻略组出身……

莫邪：问世间情为何物，砍了丫的再说——这句话是谁说的这么代感？

这月底入3DS！感谢任天堂！



- 本月过了三分之一强，手头还剩千五……该说是多呢还是少呢？但愿下旬没大开销了。
- 刚过了生日，又老了一岁……感谢某人从拉萨发来的生日贺卡明信片，我也爱你。
- 对了，之前在闯家回信里说过一句“所有不BG的都是BG不能的负犬”……现在想想似乎有些言重了。不是因为同性恋才喜欢同性，而是喜欢的人恰好是同性罢了……这样才对嗯。当然那些见一个同性就喜欢一个的败类，就像花心萝卜一样可耻，而必须摒弃唾弃的。虽然咱原则上坚持不歧视、不反对、不提倡、不参与的四不方针，不过在这个生物学上还是BG王道的世界，嘛果然还是多少有些抵触的，所以那些以此为趣的同学还请收敛点，谢谢。（嘛，如果你们不看我手札那我也没办法是了……
- 上上周一个人去看了《变形金刚3》IMAX的午夜场，剧情正如预料的很坑爹……逻辑伦理分毫不见啊。
- 活着还是很累啊……嘛，痛并快乐着吧。

没有空调的K头列车



且听：周末休息时顶着烈日跑到琉璃厂附近，从一位老玩家手中收得2000年左右的电软数十本，其中还发现了随刊附赠的FF剧情小说，同时还收购了《人形电脑天使心》等老一辈漫画。激动之余差点忘记下午还要上课，随即往回狂奔，引得路人侧目~

看过村叔的《地下》后才发现，自己根本不适合阅读纪实文学。厚厚的一本书看了开篇便封箱了，还是《1Q84》的风格更适合自己，想念中野亚由美~

随着存款数额的不断升高，自己有了购买笔记本的冲动。想想平时也可以坐在人大自习室里安静的码字就爽啊~

风吟：韩寒关于动车的博客好像又被和谐掉了一次，不过还是在网络其他地方看到了原文，特此支持一下~

在自己常去的贴吧中看到一篇独自去西藏的文章，寻求死亡的安逸，却最终领悟生的含义。看来西藏是个好地方有空要去走走。

最近在朋友之中掀起了购买掌上电脑之风，之后自己电话询问效果如何。答曰：我们这里没有无限网，咋换手机QQ聊……



信件相关情报：灰色普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+头像处写着"汤米太出色了我今后不画头像了"的赤果果303回函卡+照片4张+长信一封

前言：

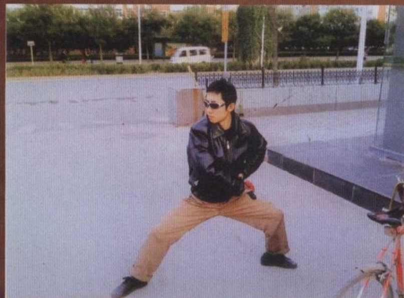
你们的东西我真没收到（小编乱入：指之前给庆次邮寄的小礼品，可能因地址问题未能寄达），不过还想对编辑们说声谢谢，这几天有2个人打我电话，要和我交朋友，天啊！我没那时间，还都是男人！我不是同性恋，我没朋友是我不想交朋友，我至少每周……（此处太过血腥暴力色情，请读者自行想象），由此知道我为什么没女朋友了吧，当然有美女主动让我哔哔，我会很高兴……因为我是不相信世界上会有感情，只会有利益，感情是骗人的，《生化危机重生》要是出了，希望能加入新内容，本人必入。

我不想交朋友，更不想交男朋友，因为我不是同性恋……

正文：

以前回信根本都用杂志后面的加页，由于能用的地方较少，有话想说不太方便，今天我单独写封信，说说自己的一些心里话，我这个人说话直来直去，但没有别的意思，如果有点过激，也希望大家别往心里去。关于电软，与XXX打擂，说实话至少现在你们打不过，电软7.8一本，报亭才挣8角钱，很多报亭都不进货，电软内容少，攻略以及信息量也不多，RPG内容不占少数，这与XXX类似但电软对读者回信很认真，闯关族等栏目更为玩家解决了不少问题，给玩家很多帮助，所以现在电软的读者都是骨灰级，我希望电软在印刷以及用料上下些功夫，再做下读者调查，看还有多少玩家喜欢日本RPG游戏，我承认我个人不喜欢……希望电软的质量能重回2年前的辉煌。关于高清HD重制，这是个流行话题，编辑们都讲了自己的看法，一年前我买到"战神"合辑时，对同事说要是"老卡"能把《生化危机》系列做成这样就好了，同事说，"老卡"要看能否见到经济利益，才会试一试。一年后他走了，"老卡"这么办了，我之前没有为这件事单独给"老卡"写过信。看来"老卡"和我想到了一起，但不知《生化0》与《生化1》的合辑什么时候有，那两部是经典，我这么认为，PS3有这实力，"老卡"也有这能力。我以前在包机房玩过NGC和DC，NGC很强大，不知这回《生化4》画面能否好过NGC，也不知"老卡"在这事上认真到什么程度，NGC画面比PS2好很多，3年前玩PS2版《维罗尼卡完全版》，中间遇到BUG过不去，这正是后来本人不玩盗版的主要原因。我之前没玩过《寂静岭2、3》，这次有机会把两个经典一起补完，这是完美的游戏体验，对了没攻略没法玩，电软会为这重制合辑做攻略吗？编辑们我猜大都是光棍吧？能到我这岁数应该叫老光棍了，实际上光棍没什么大不了，可以自由安排时间，没有负担、没事时想干什么干什么，永远不必担心自己老婆……（此处过于色情暴力省去80字）这年头女人一般比较现实，十分善变感情不专一，总爱找有钱有势的男人，北京、上海、广州等大城市更是如此。编辑们选了这行业注定不会成为一月挣8万多人民币的人，但却得到了读者的支持，那些所谓人生赢家未必比你们幸福，比你们活得轻松……

——天津东丽开发区 前田庆次



艾德桑曼利：（插花：真田君可是有着燃烧的灵魂啊再说健气受肿么会输）前田君如果我说你激进了你不要生气哦，但是正是因为我们对三次元失望了才会投身于游戏不是么。

猴子：游戏合集HD化是趋势，又省钱又省力，还有大批玩家心甘情愿挨宰。最近MHP3的PS3HD版宣传得很热闹，还要公布什么"推荐电视画面设置"，唉，拿遥控器设置个电视也要卖关子么。

蔬菜汁：交朋友也不一定是那种啊，也许是桃园三结义呢？你想太多了庆次，跟你聊天非常有意思，觉得你的谈吐非常不俗，以后也要保持联系啊，功夫小子。PS：功夫不错，你绝对比那个真田幸村厉害。

小沛：感觉前田庆次对女人的看法比较极端，不过照片真是不错，好身手啊。

赤狼：总有些人想把别人搞成同性恋，并以之为乐趣，我认为这是不对的。所谓感情应该是自由、平等的。而不是谁强加给谁……嗯。

小紫：生化的重制不是问题，现在老卡只是一步步在进行而已，有钱赚他们是不会错过的。

宇多田：话说前田庆次，你是我见过读者来信中最大胆的，没有之一！你懂我意思，嘿嘿~

莫邪：色情暴力的部分文字真是让人大开眼界啊，加油啊前田庆次。



信件相关情报：《电软》官方邮箱来信

hi！小沛，你好！还记得我么？那个告诉你萨斯顿三不原则魔术小子！你在杂志上说我是攒人气的魔法师，太谢谢你啦！

我结束高考了，很预料的一样，我考的很一般！但是我并不感到什么的沮丧，因为所谓大学，早就不在是当年那样想象中的白色象牙塔了，充斥的什么，只能说着这无奈的词语！

我更怀念我的高中，初中！就像不久前的一天，我在学校的水房里看到一张06年西部全明星的海报，那一年有姚明，有麦迪。科比、诺维斯基还那么年轻！那时候我还在上初中，和陈权放学打ps2，和我的同桌上课聊天，玩NDS。说实话挺想念这段日子的！

小牛终于不在辜负我的重望，拿下了今年的总冠军！当诺维斯基手捧起奥布莱恩杯时，我想起了和好友陈权一起在PS2玩NBA-06的时光！我喜欢小牛，我喜欢那一股子的蓝色，总是那样的吸引着我！就是这样简简单单的喜欢，让我每一次游戏的时候总是选择他！而陈权却是很是随大流的喜欢着湖人，喜欢这小飞侠——科比布莱恩特。就是在这喜欢球队的不统一中，展开了一场有一场的比赛！有趣的是NBA-06有用双摇杆使出球员特殊技能的功能，我们各自都会几个，当然都不告诉着对方！现在我还是不知道空中接力到底是怎么样按出来的？龙哥你还告诉我好么？不过还是陈权你跟我说说吧！

当然我们都喜欢着那个来自东方的红色巨人——姚明！

最近在新闻里听说姚明退役了，心中难免有一些感慨与失落，在NBA的赛场上少了那个红色的大个子，说实话我十分的怀念你！

当然我们还一起玩过很多游戏，比如说火影，还有那款不知道叫什么名字的山地自行车游戏忘记了时间！以至于后面我把PS2卖给了别人，还是把那张自行车的游戏光碟一直的都保留着下来。因为我都很怀念！陈权！你在哪里？我好久没有看见你了！

我还怀念着我的NDS了！由于是掌机的缘故，自然就很方便携带了，所以在上课的时候偷着玩，对于我们这样不是好好学习天天向上的乖孩子来说当然就少不了！我从小就个子很高，所以基本都坐在了最后几排，可这也给我们上课干着点非学习的事带来了各种便利！

那时候我们喜欢把课外书放到桌子的下面，抽屉的那个位置看，桌子上面当然还放着教书应付老师！我一般看的都是《电软》，而她一般看的都是一些韩流杂志和言情小说，有时候看到略微激动的时候也会拖着我一起看！而我看电软激动的时候也会拖着她一起看！因为我是一个喜欢和别人共享快乐的人。虽然那时候对PS3 X360这些东西都是那么的遥不可及，但是比起现在有了条件购买这些东西时，缺了那份的快乐，是太多太多人那遗憾和想念的！

还多的时候我们在偷着玩NDS，女孩子总是喜欢一些可爱的东西，所以我特意下载了触摸一卡比这个游戏，反应略微笨拙的手，拿着触摸笔在滑来滑去，带领着卡比走到终点！随着卡比一次次华丽的变身，她也慢慢的蜕变成亭亭玉立的大姑娘，而卡比到达了终点，我们的初中时光也到达了终点！

《电软》回函卡讨论话题

你对3DS和PSPVITA的看法？以及希望PSP、PS2哪款经典游戏高清化？

疯三月兔 内蒙古乌海 我还在等一位游戏圈的老大哥送我3DS，这位老大哥可是蔬菜汁的老朋友了，虽然这件事挺不靠谱，但我还是坚信他会履行诺言，所以我自己就不买3DS了。PSV听起来不错，以索尼的技术力来说，完全可以做出一台不错的次世代掌机，可我敢以我的3DS发誓，PSV绝对没有宣传中的那么给力，索尼夸大的宣传早已是家常便饭了。PS2和PSP发售前的宣传广告让你看了以为这主机绝对是火星科技，可当它们发售后你才发现还是地球科技。

关于高清化，其实哪款都不期待，翻新重制的游戏统统去死，堕落的日长们，你们真的做不出来优秀的新作了吗？

郑孝锐 山东莱芜 3DS我一点兴趣也有没有，而且正版压力又大，所以没有入手，我很看好PSV，理由很简单，人家机能强大，夸张地说就是掌上PS3，反正面多点触控双摇杆所以更有投入感，更大的显示屏支持像GPS、3G网络等这种次时代功能应用，最后就是良心的价格。

因为我只是一个只接触掌机和TVgame一年的玩家，所以不知道很经典的游戏，所以大家不满意不要打我，《零-红蝶》、《最终幻想10》、《初音未来-project DNA2》、《最终幻想-核心危机》、《战神1/2》。

张超伟 新疆哈密 个人对老任的硬件有点吃不消……PSV妥妥的在预定计划中，主要原因是价格，这对中国的少年们来说无疑是最大的杀招。

高清化方面，必须期待PSP的战神，如果有可能把FFVII也顺便制了吧……

蔬菜汁乱入：超伟你好，为什么要在这里给你留言呢？因为收到并且拜读你的来信后，我觉得作为小编也应该给你回写几句，要不然就太不够意思了也，虽然在之前的闯家回复里已经给你写了很多，但我觉得那远远不够，不过现在够了，因为……你懂的。

身为家用机和掌机玩家，对手游、网游有什么看法，另外，说说你对东京电玩展的展望。

疯三月兔 内蒙古乌海 抛开这个略显蛋疼的问题，把时间之钟拨回到十五年前……面对当时铺天盖地的捉迷藏、跳房子、打弹弓、弹玻璃球、扇洋画（麻克）、打水仗等传统非电子游戏的老游戏，身为家用机游戏玩家的我没什么想说的，好玩就好玩呗。

东京电玩展吗，依照惯例，老任又肯定十分装B的不参加，所以我们看不到更多关于WiiU的消息。索尼经历了"黑客"事件已元气大伤，一时半会儿拿不出PS4的概念来忽悠玩家，而微软一直在日本人的地盘混不开，即使偷偷做好了X361，也不会拿到东京电玩展对牛弹琴。我认为这次东京电玩展主机方面是PSV一枝独秀了，PSV在E3上的牛皮吹得赚足了玩家人气，如果不趁老任不参加东电的机会再秀一把，有可能错失未来的商机啊。

前田庆次 天津东丽区 一个人贵在有原则、有立场、有爱好，我这人爱好很广，其中之一是玩游戏，家用机游戏。网游、手机游戏、网页游戏更像一种时尚，不属于真正的游戏，而我的选择是家用机，其它的"流行时尚"我并不感兴趣。

东京电玩展方面，身为编辑已经知道不少了吧，现在网络太发达了，很多东西想包住都不容易，我身为家用机玩家，想说只要不爆出PS4就行因为一台家用机不便宜，不要太快出新机型，无论会出多少游戏，也希望第三方能像顽皮狗、圣莫妮卡学习，PS3也好、X360也好，要认真做游戏。

杀意包子 四川广汉 网页游戏直接无视，压根儿没把它当成游戏过……手机游戏也不过是仿照掌机做的四不像的东西，就凭它那悲催的手感、LJ的剧情、高昂的价格（现只讨论安卓平台手机，其他手机游戏同网页游戏）注定它短命！所以我想说的是——不买台掌机吗？少年。

看电软有6，7年了，认识你也快6，7年了，前不久你很惊讶的问我：你怎么还在买这杂志啊？

其实我很想说我是一个习惯了一个人或物，就很不愿意换的傻小子，电软是这样，你也是这样！

同桌，你最近还好么？我还是那么喜欢你！

——"魔术小子"季超

艾德桑曼利： 肥皂君以各种低调的姿态成功夺取了众人的眼球，果然这个时代流行隐属性！（啥啊！）来来来，下一个是谁？

猴子： 上课偷玩游戏的孩纸啊你就别抱怨现在的大学怎么怎么地了，上了大学之后何去何从全靠自己，如果到毕业的时候你还吐槽自己的处境，那么请回顾一下之前的几年是怎么过来的。

蔬菜汁： 你好魔术小子，其实魔法师的外号是我给你起的，以后还是叫你魔术师好了。我早就把你扣扣加在我扣扣上了，以后可以第一时间通过扣扣发给我你们的故事，不过最好还是写信，亲切。期待你和亭亭玉立大姑娘的后续故事。

小沛： 感觉真像是嘎嘣儿之前的走马灯瞬间回忆啊，季超，你要坚强下去啊。

赤银： 让我先来确认一下，陈权和同桌不是一个人吧？怎么感觉陈权同学的比重要大些？

小紫： 一边是手中喜欢的游戏杂志，一边是亭亭玉立的姑娘。恩~同学，很美好的学园记忆~期待大学的故事~

宇多田： 在这封信里我嗅到了爱情的味道有木有！祝福你能美梦成真，到时候别忘记来信告诉我们啊，这可是约定哦~

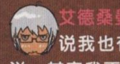
莫邪： 最后一句是表白吗？最后一句是表白吧？最后一句是表白啦！



信件相关情报：白色普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+5页长信+302回函卡

菜汁叔，各位小编你们好！看DR也有5、6年了吧~（虽然有时会断期）这是第一次寄回函，首先，我想提个小小的建议，能不能把光盘里魅力抢眼秀改回能用DVD看的版本啊~我家没电脑啊~这次在喜欢的小编一栏里再次勾上了菜汁叔（以前也一直在填不过没寄出）以后会一直是你！这是我们的约定大叔，最后我想说，宇多田同学，我忍你很久了，你那超~萌的造型真的兽不鸟啊！每次看到你那包子似的圆脸，都想冲上去狂捏……

——四川广汉 杀意包子



艾德桑曼利： 回函卡里加了不少内容嘛，少说我也有半年没写回函卡了……（望天）话说，其实我更想捏赤银的脸，嗯，真心的……拿钳子捏……

猴子： 以前出DVD的时候许多读者说家里没DVD机看不了，现在又要求能用DVD放……真是众口难调。

蔬菜汁： 做得好，包子，以后也要在喜欢的小编那一栏继续勾上我，约定这种东西是永远不会随时间转移的！

小沛： 光盘的意见提的非常好，等我去找鞭子，一边抽他们一边进行改进。（也许）

赤银： 艾德桑……你我远日无怨近日无仇，你这怒从心头起，恶向胆边生的究竟是因为何事？老朽啥时垃了你的仇恨了咩。

小紫： 看过信件之后，想起了自己当年买电软跑去朋友家看光盘的时光。建议如果暂时没有电脑的话，去有电脑的朋友家一起欣赏吧~

宇多田： 我在扣扣群里见过你哦，想捏咱包子脸的话下次不要勾菜汁勾我就可以了……

莫邪： 楼上，有人说你的脸萌到不行，过来让我捏几下，赶紧~1、2、3走你！

帝都第三场暴雨，心都浇凉了。



- 《绝体绝命都市4》停止发售后，这款游戏转为其他方式和大家见面了！各类矿难、动车追尾、梅花台风等极端天气接连上演，连北京都十分罕见地在一个多月的时间里连降3次暴雨！看着帝都的一片汪洋，我的心也荡漾了……
- 最近对3DS持续怨念中！史上降价最快主机啊！早TM干嘛去了？！好游戏少得可怜啊！依照这次的势头，我预言PSV将会彻底超越3DS，老任绝对会丢失掌机的霸主地位。至于Wii U，也不会有啥大作为。
- 虽然距离东京电玩展还有一个月的时间，但已经有很多消息陆续放出来了。特别是《生化危机6》和PSV的发售日、首发软件，这是我最关注的两大信息。
- 《生化危机 佣兵3D》马上就要完美了，最后一个5万多斩的奖章实在蛋疼，我现在每天杀个4、5百，估计再有半个月，怎么也全了。此后，3DS可以暂时退役了。
- 近期关注除游戏外焦点：山西陈醋、CPI疯涨、水流困局、豆腐渣保障房。

龙哥热线

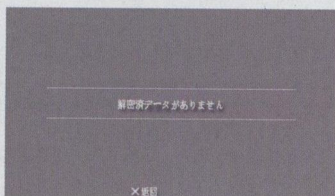
本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。



psp的游戏存档损坏了怎么修复啊？？求解！

——网友赵浩然



A 浩然你好，你这名字真好，浩然正气的浩然，那么就先借浩然的回复位置跟大家打一个招呼。又有两个星期不见了？好像这次的时间有点不一样，为什么呢？因为一次偶发事故，拉短了两期杂志的距离，真的很短，以至于一周竟然发了两本杂志，完全是为了相隔两周才酝酿的文字、力气和心意全都在一次偶然的意外中泡汤，给读者们造成了不便、恐慌和些许窃窃私语，在这里，作为解决问题的代班龙哥，和大家说一声对不起。那么也在这里透露一个小道消息，因为兼职主持“闯关族的家”的原因，龙哥代班得知读者中的战斗机、客座嘉宾“艾德桑曼利”同学因为暑假要报雅思所以要暂时终止在闯家的外交活动了，下期可能要在闯家刊登“寻找读者嘉宾”的活动，有意者可以把自己的上线时间和优势总结一下，第一时间申请。（详情请见下期闯关族的家栏目）

下面来回答赵浩然同学的问题，使用一款SED修复软件就可以修复游戏存档，具体步骤也不是很难，在包括A9VG游戏论坛在内的很多游戏网站都可以找到这样的技术贴，搜索关键字“修复PSP存档”就好。倒不是我懒，因为我把过程抄下来的话会占用很多版面。而且不下载一个SED的话也闹不懂啊。



夜鹰一直没有被破解吧？现在电视都是超大尺寸的液晶电视了，这FC，小霸王什么的还能连上吗……画面……

——时间的终点



新版本好像还没有破解。现在电视确实都是大尺寸的液晶了，不过FC什么的爷爷级游戏机依然能连，只要接口对的上就完全没有问题，而且也可以在电脑上玩模拟器，总之就是想玩FC游戏的话灰常方便。

没想到都这个时代了，还是有人喜欢玩FC游戏，终点你行啊你！不过作为龙哥我也问你一个问题，要紧的不是电视而是游戏机去哪儿找啊该？像好多包括我在内的老玩家们虽然拥有FC这样骨灰级的家用机，但是玩的时间太久，不是手柄出问题，就是主机不灵光了，现在这样爷爷级的主机真的很难搞到了，上网搜了一下，虽然网上有不少物美价廉的不过都不是FC而是小霸王，想找到一款原装的Fc真是很难；还有一个就是游戏卡的问题，这不像光盘游戏机可以自己刻录，必须去市场上淘换才能找到自己喜欢的卡带。关于FC主机后面的连接插口其实可以改，去电器店改很简单，给电器老板买包烟，他都不好意思跟你要钱，就便宜到这种程度。喜欢FC、抱着执着梦想的小鬼，加油！





龙哥3ds这次狂降10000日元，你对此有何看法？

——鱼结冻



你好小鱼，其实代班龙哥我也只是一个玩家并不是什么权威人士，但是我找到了一些有意思的看法，不妨发给你看一下。首先是IGN上的一些说法：A，当初PS3首发的价格是599.99美元，这是个很糟糕的首发价格，但它没有“失败”。虽然在次时代家用主机里它的销售量屈于末位第三，但是我们知道SONY会用优秀的游戏来弥补他们的错误，他们做的相当好。这次3DS的事当然可以参照。任何有点素质、知道要尊重他人的玩家都应该知道发售四个月就降价的主机不意味着它就是不合格的。（ID:sectorcodec）B，IPHONE也曾经大降价。但是没人认为这是失败。我从没想到在IGN上看到另一篇文章说任天堂不尊重或不在乎它的支持者们。SONY被黑客盗出我们的资料，然后他们赔偿了我们两个在发售中的、大部分“敬业”的玩家可能早就有的游戏（你可以尽可能快的得到这赔偿）。我是非常乐意在口袋里放着一个小型任天堂游戏库，用3DS享受接下来的几个月。谢谢你，任天堂！（Id：bushiwu）C，就是这样。用你的钱包支持你相信的公司和产品！希望借此3DS能给我们带来一些非常棒的游戏。不幸的是，总有一些人嚷嚷着要告诉别人自己很生气、有很多苦水要吐。因此仇恨的人会继续抱怨下去。（ID：A_for_Assassin）

下面是日本日经新闻关于3DS降价后处境的一则分析文章：“降价后的3DS在硬件上已经无盈利空间，将要和其他硬件厂商一样走靠软件盈利的模式。但是任天堂一个守旧的软件制造方式对第三方产生了很大制约。虽然3DS降价了，但任天堂商业模式的根干部分没有进行变化，也就是“制造委托费”。第三方要在任天堂主机上开发、发售游戏的话，需要在任天堂指定的工厂支付规定的金额进行生产，支付的金额要比ROM卡带的原价高，这个差额就作为任天堂的权利金收入。根据厂商不同，价格也有所不同，具体不公开，但大致是一张游戏1000日元左右。这个模式自从SFC开始就没变过。而自然有对任天堂制造委托方式不满的游戏开发公司。首先游戏公司需要事先决定生产多少张游戏，要先把生产的费用先支付。也就是说，只要有第三方为任天堂开发游戏，那么任天堂就可以获得收益。如果游戏因为大卖需要追加生产的话，那么生产的完成日期就无法保障了。生产一般需要两周，而如果这时有其他大作发售可能会更迟。于是，很多作品可能错过可以大卖的时机，结果大量堆积在库的现象也时有发生。对于资本能力薄弱的软件公司来说这样的模式门槛太高，以自行发卖的形式加入任天堂主机阵容行列就变得异常困难。事实上我们也确实很少见到如同PS平台上那些小规模公司自己发行游戏的现象。而且，第三方还不得不和在制造方面有压倒优势的任天堂游戏竞争。任天堂开发或者发售的游戏不需要权利金，并且优先生产，同样程度的游戏都可以比第三方便宜1000日元左右。此外，随着3DS表现能力加强，ROM容量增加。容量大则需要的制造委托费用更高，导致如今经常可以看到6000日元以上的3DS游戏而任天堂可以利用自己的优势将很多游戏推向长卖的道路，例如DS时代的《脑锻炼》《朋友聚会》等。因为整个生产过程都是任天堂完全控制的，后续生产也有保障。在加上任天堂对零售店的强大支配力，让DS有了很大的成功。”



龙哥，1.要买限定版游戏或主机是不一般在官网？淘宝品质咋样？2.盟区战卡一般能用多久？价格呢？有地区限制吗？

——流星八月



盟卡"经典版"外观

盟卡"经典版"附赠的VIP卡外观

盟卡经典版09年外包装.

盟卡经典版的08年包装.

A 流星八月你好，很高兴回答你的问题，每个问题开头要和读者打招呼这也是迫不得已为了凑字数请你理解。1，对于国内玩家来说限定版主机和游戏一般都是通过淘宝来买的，在购买之前要先看一下该卖家的信誉度和消费者的好评度，最后确定要买的时候还要跟他先联系一下确定购买的流程和时间，以免走弯路。网上购物的风险还是有的，祝你好运。不过如果你有朋友在国外，那就可以有机会购买到限定版的捆绑主机，而且在中古店里还能淘换到很物美价廉的商品也不一定。关于游戏方面，除了淘宝其实还有一些游戏论坛也可以进行游戏的交易，而且大部分有经验的玩家都是在这种游戏论坛里互相交易的，加油，祝你幸福。2，盟区战卡的价格大概在100多左右，其实你小P所在区域有无线网覆盖的话，就不用战卡，用路由器就可以上网；使用战卡的话要保持在电脑无线热点的范围内，把盟区战卡插在电脑里就可以了。

Q 龙哥能预测PSV的价格吗？

——血魔星

A 你好血魔，关于PSV的价格其实在前一阵已经公布了，WIFI版为249美元（约合1600元人民币），3G/WIFI版价格为299美元（约合1900元人民币）。

我问了一个北京的电玩店商家，他给出了这样的答复，“美版发售价是1625，加上运费，现在还不能预测，但应该超不过260（美元），那就是1885了，我少挣点，就是1970”，他还以为小编要买呢，所以给出了这个友情价位。最后他还找补了一句，“有的玩家心急，先给对方1000订金，不知道是怎么谈的，不过这样的话卖家漫天要价也有可能啊”（潜台词是最好不要着急付订金）。

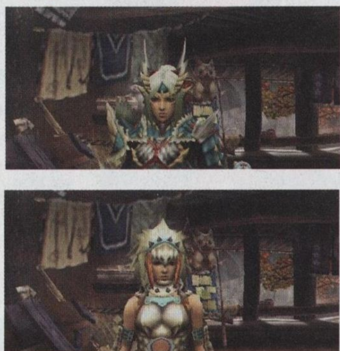
Q 1专业龙哥不在，业余龙哥问好！2叔儿你可以分析下PSV在国内的售价，我觉得1600这样的在国内不太现实。恩~~首发3500左右，一个月估计回落2200左右。3天朝悲剧的PSN网络有优化方案吗？除了让我升级，现在是电信4M。延伸果然无敌！网上说VPN有改观，求证！4 PS2 9W系列如何，想收个珍藏（珍藏不是深埋，偶尔也要玩玩）重点是散热……

——安徽 年末空

A 嘿，你好小空。PSV的售价问题已经在之前回答过了，应该会在2000左右，不会3500那么离谱。网络优化方案暂时还真没有。关于PS2 9W系列，这是PS2主机的最终型号，虽然有人说以前的型号更好，其实就事论事的说，索尼的PS2游戏机最新型号绝对比旧型号，至少也不会不如。所以想收藏的话就买吧。

Q 大叔，怪物猎人P3女弓箭手穿什么套装最好看啊？

——四川宜宾 再见、旧时光



A 虽然我本人没怎么玩过《怪物猎人》这款惊天地动鬼神、感动无数宅男的神作，但是问过怪物猎淫赤银仔和他勾肩搭背的好盆友宇多田之后，他回答了蝴蝶装和煌黑装，为了让这位四川小读者更满意，于是代班龙哥又去网上找了些资料。有的朋友说南瓜装比较好；还有说雷狼装的，因为被怪打的时候可以看到小裤裤，而且上装的裙边还会变色；另外，毒狗装更有西部风韵、远古龙装露点最多、迅龙装像蕾丝、火龙装最有型这样。也有别有用心的群众说不穿最好看。你看着办吧旧时光。

Q PSP初音2增加角色心情只能送礼物吗？

——云南大理 小无

A 你好小无，除了送礼物以外，操作此角色过关时该角色心情就会增加，也就是说，你喜欢哪个角色就多使用她哦。

Q 我很喜欢《真人快打》这个系列，从3代一直玩到7代“末日战场”，包括PSP版“释放”，为了奎爷我买了PS3版，却发现这一动作改动不少，出招也变了……是不是因为这游戏暴力就没做攻略，不会英语没法玩啊！为了奎爷与真道的支持者，我想请电软再厚道一回，认真做一期《真人快打》（致命格斗）的攻略，这游戏十分丰富，人物招式也不少，网上攻略不太好找……我想请电软帮我这个忙。

——天津 前田庆次

A 庆次你好，299电软已经有详细的出招表和奖杯列表，在攻略总队长宇多田的指导下，把这张网上的图再给你传一下，希望对你有所帮助。

★图中字母所示方向

字母	方向
U	上
D	下
F	前
B	后

★图中数字所示招式与360键位

数字/符号	招式	360键位
1	轻拳	X键
2	重拳	Y键
3	轻脚	A键
4	重脚	B键
Bl	挡	RT键

★图中字母所示距离

字母	距离
(C)	最靠近敌人
(S)	距离敌人2步
(J)	距离敌人一个跳跃距离
(F)	距离敌人最远距离
(V)	靠近敌人

天津 前田庆次问题答案

F: B: U: D: 1:X 2:Y 3:A 4:B

Character	Moves
Baraka	F1 - B,F,D,F,1 (S) F2 - F,F,D,D,3 (S) SF - D,D,D,D,3 (V) BB - F,B,F,4 (J)
Cyber Sub-Zero	F1 - D,B,D,F,2 (J) F2 - D,D,B,D,1 (J) SF - D,D,U,Bl (V) BB - D,B,F,Bl (J)
Cyrax	F1 - F,D,F,B,2 (C) F2 - B,D,B,F,1 (J) SF - D,U,Bl (V) BB - D,F,B,2 (J)
Ermac	F1 - D,U,D,D,Bl (J) F2 - F,B,F,D,4 (J) SF - D,U,D,D,3 (V) BB - D,D,B,D,2 (J)
Jade	F1 - U,U,D,F,1 (F) F2 - B,D,B,D,4 (S) SF - B,F,D,Bl (V) BB - D,D,F,D,4 (J)
Jax	F1 - B,F,F,B,2 (C) F2 - F,F,B,D,3 (S) SF - D,F,D,1 (V) BB - D,D,D,3 (J)
Cage	F1 - F,F,B,D,3 (C) F2 - D,F,D,F,4 (S) SF - D,B,F,Bl (V) BB - F,B,F,4 (J)
Kabal	F1 - B,F,B,F,1 (S) F2 - D,D,B,F,Bl (S) SF - D,D,4 (V) BB - F,D,B,3 (J)
Kano	F1 - B,D,B,F,1 (S) F2 - D,D,F,B,4 (S) SF - U,U,B,3 (V) BB - F,F,D,D,3 (J)
Kitana	F1 - D,D,B,F,2 (S) F2 - F,D,F,B,3 (S) SF - F,D,D,3 (V) BB - F,D,F,4 (J)
Kratos	F1 - D,D,B,F,2 (C) F2 - D,B,D,F,1 (J) SF - D,D,D,3 (V) BB - D,F,B,2 (J)
Kung Lao	F1 - B,F,F,B,2 (S) F2 - D,D,F,B,1 (S) SF - D,F,D,3 (V) BB - D,F,D,2 (J)
Liu Kang	F1 - F,B,D,D,3 (S) F2 - D,D,F,D,4 (J) SF - D,F,B,3 (V) BB - D,D,D,4 (J)
Mileena	F1 - B,F,B,F,2 (J) F2 - B,F,B,D,3 (J) SF - D,D,D,1 (V) BB - D,D,F,B,2 (J)
Nightwolf	F1 - D,F,D,B,4 (J) F2 - D,D,F,B,1 (S) SF - D,D,D,Bl (V) BB - F,B,F,B,1 (J)
Noob	F1 - B,F,B,D,4 (J) F2 - D,D,B,D,Bl (J) SF - F,D,F,Bl (V) BB - F,U,F,1 (J)
Quan Chi	F1 - F,F,D,D,1 (S) F2 - D,F,D,F,4 (S) SF - B,F,D,2 (V) BB - F,D,B,2 (J)
Raiden	F1 - D,F,D,F,1 (J) F2 - B,F,F,D,4 (S) SF - D,D,D,2 (V) BB - D,B,D,4 (J)
Reptile	F1 - F,F,D,U,3 (S) F2 - D,D,F,B,1 (S) F3 - B,F,D,Bl (J) SF - F,D,D,Bl (V) BB - B,F,B,D,3 (J)
Scorpion	F1 - F,D,F,2 (C) F2 - B,F,B,3 (C) F3 - D,U,U,2 (J) SF - F,U,U,1 (V) BB - D,B,F,D,2 (J)
Sektor	F1 - F,D,B,F,3 (F) F2 - D,D,F,B,1 (F) SF - D,F,D,Bl (V) BB - B,D,D,D,4 (J)
Shang Tsung	F1 - B,D,F,3 (S) F2 - D,D,B,D,2 (J) SF - U,U,B,1 (V) BB - D,B,D,3 (J)
Sheeva	F1 - F,D,D,F,1 (S) F2 - F,B,F,B,4 (S) SF - D,D,D,D,1 (V) BB - D,D,D,B,4 (J)
Sindel	F1 - B,F,D,F,1 (S) F2 - B,F,U,2 (S) SF - D,D,D,1 (V) BB - D,D,D,U (J)
Smoke	F1 - B,F,B,F,1 (S) F2 - B,B,D,F,2 (S) SF - F,U,U,1 (V) BB - D,B,D,F,D (J)
Sonya	F1 - D,D,B,F,1 (J) F2 - D,B,F,B,4 (S) SF - B,F,D,2 (V) BB - D,D,F,3 (J)
Stryker	F1 - F,D,F,3 (S) F2 - D,F,D,F,Bl (S) SF - F,U,U,4 (V) BB - D,F,D,B,2 (J)
Sub-Zero	F1 - B,F,D,F,4 (S) F2 - D,B,D,F,2 (S) F3 - F,D,F,2 (C) SF - F,D,B,2 (V) BB - D,B,D,4 (J)

U = Up, D = Down, B = Back, F = Forward, 1 = Forward Punch, 2 = Backward Punch, 3 = Forward Kick, 4 = Backward Kick, Bl = Block | (C) = Close, (S) = Sweep, (J) = Jump, (F) = Fullscreen, (V) = Varies | 3rd Fatalities are DLC only

1
解答篇!
编辑部占卜杀人案 解答篇
蔬菜汁在加班时被毒杀，究竟谁是凶手?!
经过我的深思熟虑，真相只有一个，凶手就是——
赤银！
为……为啥是我？
蔬菜汁嘴里叼的纸片，就是他最后的遗言！！
但是，那张纸片不是空白的么！？
蔬菜汁情急之下叼了一张纸片！
就是为了告诉我们凶手是白羊座的！
这也行啊！！！
劈刀！
好吧，我认栽了！
各位亲爱的读者，你猜出来谁是真正的凶手了吗？
2
汤米漫画专栏
照片中的秘密！
作者新浪微博：漫画汤米
阳光！
夏日！
还有……
美女！！
这就是ChinaJoy!
2011
这么美妙的地方怎么会少了蔬菜汁呢！？
游戏玩家的天堂！！
更何况蔬菜汁有利器在手——问小沛借来的高级相机！
拍妹子妥妥的！
要去China-joy采访?
…………
好好发挥！回来美图共赏！

3









4

各位亲爱的读者，你看出
来几号是凶手了吗？
PS：答案可不像你想象的
这么简单哦！

1 2 3 4 5 6 7 8 9

请大家将凶手的编号填写在后面
的回函表上并邮寄给我们！答案
将在下期公布，所以少年！下期
一定要买哦！

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2



生死存亡的7日……

世界的终焉、濒临毁灭极限状态下的日本，13人的少年少女与恶魔契约，挑战神之侵略者，展开最后的抵抗。描绘非常事态下的人生悲喜剧，女神转生/异闻录系列最新作，ALTUS为您带来的极限求生SRPG。人与人之间的羁绊，将决定世界未来的方向……

□文／赤银

NINTENDO DS NDS	本刊译名：恶魔幸存者2		2011年7月28日	
	角色扮演	ATLUS	6279日元	日版
	卡带	1人	1024Mbit	12岁以上

人物详解

本作中并不在队伍中的角色也会得到经验值，所以无需担心各种强制剧情角色出击但没有练过级的情况出现，不过角色初次加入时的等级是固定的不会因为队伍整体等级提高而改变。



6TH DAY最后会根据目前为止的行动进入不同的路线，基本上友好度=缘等级达到stage4以上的角色在战斗剧情后都可以通过说得令其再加入。当然，不包括6TH DAY以前死去的同伴。

人物生存条件

角色名称	条件	备注
ダイチ=大地	必定生存	-
イオ=维绪	缘4以上或6TH DAY自由行动时选择「**イオの决意**」	-
ジョー=让	4TH DAY前往救助	-
マコト=真琴	6TH DAY22:00选择「**ロナウド**立つ」	22:00进行别的事件，22:30再选择「**ロナウド立つ**」的话必定死亡
ヤマト=大和	进入大和路线，或大地路线缘4以上	罗纳德、忧郁者路线必定死亡
ヒナコ=绯那子	必定生存	-
ケイタ=启太	2ND DAY前往救助	-
アイリ=亚衣梨	必定生存	-
ジュンゴ=纯吾	3RD DAY前往救助	-
フミ=史	必定生存	-
オトメ=乙女	5TH DAY前往救助	-
ロナウド=罗纳德	进入罗纳德路线，或大地路线缘4以上	大和、忧郁者路线必定死亡

注：其中能够故意令其死亡的同伴最多只能有3人，死亡人数达到3人之后其他同伴死亡条件均不成立。

主人公



玩家角色，名字可以自定义（官方推荐名似乎是“亚斗罗修太郎”）。其属性值倾向完全由玩家自身决定。初期Lv1的能力点数是力5、魔4、体4、速4。HP=(Lv＋体)×6.0、MP=(Lv＋魔)×2.5。(小数点后舍去)。全部数值平均培养的话，由于技能习得上的关系无法专精，于是培养的时候需要确定培养的方向。

1、魔速型

前作中最强的类型。本次依然没有削弱，相当好用。

与让、史为同一类型。

2、力速型

能够活用新技能百烈突、千烈突的类型。力与速的点数平均加上去。火力上要高于比魔速型。

与大地、绯那子为同一类型。

3、力体型

可以活用各种依靠体点数技能的类型。命中上稍显不足。

与纯吾、罗纳德为同一类型。

4、魔体型

适于2周目以后Boss战中活跃的类型。魔体全部加到40剩下的加速。对带有万能属性攻击的隐藏Boss，也可以接近战硬抗下来。与乙女属于同一类型。

Lv99时的属性



角色	HP	MP	力	魔	体	速	倾向（能力成长方式）
大地	750	278	35	22	22	36	力速平均
维绪	702	361	40	40	18	17	力魔特化（魔优先）
让	649	361	20	40	15	40	魔速特化（魔速平均）
绯那子	725	255	40	17	18	40	力速特化（速优先）
启太	863	163	40	10	28	37	力速特化（力优先）
亚衣梨	683	408	22	37	21	35	魔速平均
纯吾	973	151	40	9	40	26	力体特化（力优先）
史	687	431	9	40	26	40	魔速特化（魔优先）
真琴	786	337	40	36	22	17	力魔特化（力优先）
乙女	750	500	10	40	40	25	魔体特化（魔稍优先）
大和	780	361	40	40	21	16	力魔特化（力魔平均）
罗伊德	903	248	40	25	40	10	力体特化（力体平均）
忧郁者	999	540	27	36	26	26	魔平均



志岛大地(ダイチ)

正式加入时等级Lv:1。属性值倾向是力速平衡。如果将主人公向魔系培养的话，初期将成为贵重的物理输出。令其习得百烈突等与速点数相关的物理技能的话会非常强力。魔点数也有一定成长可以使用**リカーム**或**メディア**等进行辅助。



新田维绪(イオ)

正式加入时等级Lv:1。初期加入便能胜任物魔两种方向的贵重角色。成长后魔的发展会比较高，作为魔系角色使用的话会很强。最初力点数也有成长，可以习得属性强化・激化，对魔法免疫的角色也能用威力不错的通常攻击。



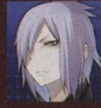
秋江让(ジョー)

正式加入时等级Lv:6。魔速特化。前作最强的类型，本作依然强大。发挥其魔速特性的**グリモア+マハジオ**、**マハブフ**等非常强力。但是魔力的成长是在魔力特化类型角色中最慢的，威力并不显著。



迫真琴(マコト)

正式加入时等级Lv:25。和维绪同样的力魔特化型。力的成长比较高。MP全用于S**メディア**进行全回复即可，回复量也较高作为奶妈十分便利。



峰津院大和(ヤマト)

正式加入时等级Lv:55。和维绪同样的力魔特化型。力魔成长比较平均。因此使用起来不算很容易。使用方法因人而异。



九条绯那子(ヒナコ)

正式加入时等级Lv:10。成长与大地基本相同，不过绯那子的力速稍高，魔体较低。中盘之后的百烈突+石化追加或是千烈突+贯通的组合，用于一击秒杀杂兵十分好用。



和久井启太(ケイタ)

正式加入时等级Lv:11。力量成长最高，其次是速、体。相反魔则几乎完全没有成长，很难使用需要魔的技能。装备可能的耐性有些，战斗时比较适于用邪龙或邪神延缓敌人行动顺序的战法。



伴亚衣梨(アイリ)

正式加入时等级Lv:19。与其他魔系角色相比魔的成长不具优势，不过其他能力方面则成长的较多，能够习得更多的技能。MP也比较高一些。



鸟居纯吾(ジュンゴ)

正式加入时等级Lv:20。最初只有力成长，其他能力几乎不增加。力达到最大值后体与速开始成长。靠其力量习得的横斩和暗杀拳的威力值得注目。



管野史(フミ)

正式加入时等级Lv:20。完全的魔特化类型。不过体力方面几乎不会成长。受打击较弱。很早阶段魔力即可升满，具有顶级的魔法威力。并可靠「吸魔」技能补充MP。



忧郁者(憂う者)

正式加入时等级Lv:55。只在特定路线中加入，魔力稍高，其他属性成长极为平均。由于能力值之外HP、MP有加成、HP达到最大，MP也为全角色最高。耐性也有3种(其中之一为无效)拥有全角色首屈一指的强大能力。



栗木罗纳德(ロナウド)

正式加入时等级Lv:52。力与体成长显著。和纯吾类似，不过力体最初便成长并不像纯吾般火力特化。由于体 HP较高绝妙打和八相发破的威力与纯吾差别不大。



柳谷乙女(オトメ)

正式加入时等级Lv:26。首先魔成长，其次是体。其他能力的成长也会在初期有所成长，技能选择比较多样。魔法类型中非常容易使用的角色。最终体能升到满40的只有她和纯吾了。



提科(ティコ)

Nicaea的案内人，初次登陆时可以设定性别。



剧情分歧



第6日(FRIDAY)最后的自由行动时，会面对四个人的邀请，选择「いいよ」同意的话则进入各自的路线，选「待って」则回到地图。根据选择的4条路线不同，7TH DAY和LAST DAY的剧情发展、能加入的同伴、最终Boss战第2阶段战斗对象、以及最终结局也都有所变化。4条路线难度为忧郁者>罗纳德>大地>大和。除去大地路线之外需要在Lv76的湿婆的干扰下进行战斗。而大和路线之外的大和战也非常有难度。此外忧郁者路线根据缘等级不同，有可能必须在队伍只有两个人的情况下完成最终战。

有关同伴：各路线的初期同伴与缘等级无关，只要还存活就会加入。非初期角色缘等级4以上则可以说得，3以下则必然说得失败。

罗纳德在大和路线或忧郁者路线，与缘等级无关必死。而大和则是在罗纳德路线或忧郁者路与缘等级无关必死。

大地路线-向着共存的周六[共存への土曜日]

初期同伴:大地、維緒、緋那子、純吾

大地路线LAST DAY剧情选项会再分为两个路线。

大地路线A：选择「ポラリスを倒す」→将波拉里斯击倒，使人们重回自由。

大地路线B：选择「世界を復元」→令波拉里斯认同人类的力量，将时间倒退回到世界崩坏之前。

进入路线B需要在5TH DAY以前看过「ニカイアの謎」「サーバーは何処だ」「悪魔考察」「ターミナルの原理」「情報の在処」的事件。

5TH DAY「敵対の真意」中得知Nicaea看到的并非未来、6TH DAY中与ウファーダ战斗后，大地与史的事件中得知「アカシック・レコード」阿卡夏记录的存在以及通过将其改写能将时间返回崩坏之前。

需要注意的是如果没有达成的话，剧情会少许变化「世界を復元」会消失，只能进入路线A了。

此外，除去忧郁者之外的12人同伴全员生存情况下进入大地路线的场合，结局后能够开启「大团円」的成就。下周目能够获得300P的继承点数（路线A、B随意）。

大和路线-向着支配的周六[支配への土曜日]

初期同伴：真琴、大和、启太、史

启太死亡时也会发生。

罗纳德路线-向着平等的周六[平等への土曜日]

初期同伴：让、亚衣梨、罗纳德、乙女

新世界路线-向着变革的周六[変革への土曜日]

条件：观看忧郁者的事件令其缘达到等级4，选择正确的选项。第一个选项随意之后选『謝るな』→『それはいけない事？』→『悪じゃないよ』→『そうだ』→『ポラリスを倒したら？』→『今すぐ考えろ』→『操ってくれ』→『どうなるんだ』便可选择进入忧郁者路线。

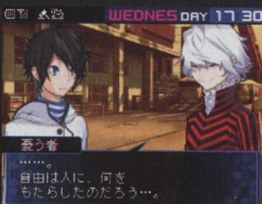
除去最初和最后的问题，答错的话路线便会消失。

初期同伴：忧郁者

1周目选择的话，第一战便需要对战1只湿婆，可能的话最好2周目之后再来挑战。

※不一定需要击破湿婆，需要在湿婆的追击下击破目标而已。

如果不将绯那子和纯吾的缘升到等级4的话，第二战也必须2人战斗，如果选择此路线最好事先做好准备。



通关继承



游戏通关之后，结局动画后可以选择储存通关存档。里面包含通关时的仲魔、恶魔全书、所持技能·金钱等等，读取后二周目开始时的「幸存者颁奖礼」其中根据游戏成就情况获得一定的继承点数，并消费点数选择继承的特典项目。

2周目无需点数必定会继承的要素包括：恶魔全书、合体解禁条件达成、恶魔击破以及成为仲魔的记录、通关成就（下表Action）、总游戏时间、选项设定。

2周目无需点数即可追加的要素：隐藏Boss「时之翁」「莉莉丝」「蝇王巴力西卜」等，记录上追加CLEAR！字样。

无法继承的要素：人类角色相关的各种数据（等级、属性点、缘等）、恶魔竞拍恶魔全书等随剧情展开方可使用。

登陆恶魔全书中的恶魔无需继承点数，只要有足够的金钱即可购买。不过游戏中全书需要到3RD DAY早晨才能开启，选择再契约的话前两日的战斗包括挑战隐藏Boss时之翁会更为轻松。

继承点数



这里的点数统计并非只针对上一周目，而是对迄今为止的全部游戏内容进行统计。只要曾经的周目中达成过的Action就会全部被统计。而未达成的Action及达成条件等等2周目之后可以在游戏中的设定画面中确认。

Action	翻译	pts.	达成条件
初エンディング	初ENDING	70	初出迎来结局。
栗木ロナウドとの縁	与栗木罗纳德之缘	10	将与罗纳德的缘加深至STAGE5。
新田維緒との縁	与新田维绪之缘	10	将与维绪的缘加深至STAGE5。
峰津院大和との縁	与峰津院大和之缘	10	将与大和的缘加深至STAGE5。
菅野史との縁	与管野史之缘	10	将与史的缘加深至STAGE5。
志島大地との縁	与志岛大地之缘	10	将与大地的缘加深至STAGE5。
柳谷乙女との縁	与柳固乙女之缘	10	将与乙女的缘加深至STAGE5。
鳥居純吾との縁	与鸟居纯吾之缘	10	将与纯吾的缘加深至STAGE5。
迫真琴との縁	与迫真琴之缘	10	将与真琴的缘加深至STAGE5。
和久井啓太との縁	与和久井启太之缘	10	将与启太的缘加深至STAGE5。
伴亜衣梨との縁	与伴亚衣梨之缘	10	将与亚衣梨的缘加深至STAGE5。
秋江讓との縁	与秋江让之缘	10	将与让的缘加深至STAGE5。
九条緋那子との縁	与九条绯那子之缘	10	将与绯那子的缘加深至STAGE5。
憂う者との縁	与忧郁者之缘	10	将与忧郁者的缘加深至STAGE5。
悪魔全書セミコンプリート	恶魔全书非限定全收集	200	除去需要满足特殊条件才能合体的恶魔之外，全部登陆恶魔全书
悪魔全書コンプリート	恶魔全书全收集	400	包括需要满足特殊条件才能合体的全部恶魔登陆
スキルコンプリート	技能全收集	150	习得全部技能。
管理者からの解放	从管理者中解放	60	完成大地路线A
実力主義の実現	实力主义的实现	60	完成大和路线
平等主義の実現	平等主义的实现	60	完成罗纳德路线
新世界の創造	新世界的创造	60	完成忧郁者路线
世界の復元	世界的复原	60	完成大地路线B
フリーバトル0	自由战斗0	200	完全不进行剧情战斗以外的自由战斗迎来结局（不包括隐藏Boss战）
撃破者0	击破者0	150	全篇战斗一次队长也没被击破过迎来结局（情报收集中：苏生完成中有项目达成的报告）
大団円	大团圆	300	除去忧郁者之外的12人全员加入同伴通过大地路线
ときのおきなを撃破	击破时之翁	30	2周目之后2ND DAY 17:30～18:00『時を操る老人』战斗胜利
ネビロスを撃破	击破尼布罗斯	60	2周目之后3RD DAY 17:30～18:30『高貴なる死霊使い』战斗胜利
リリスを撃破	击破莉莉丝	90	2周目之后4TH DAY 14:00～17:00『原初の妻』战斗胜利
ベリアルを撃破	击破魔神彼列	120	2周目之后5TH DAY 17:00～『獄炎の反逆者』战斗胜利
ベルゼブブを撃破	击破蝇王巴力西卜	150	2周目之后6TH DAY19:00～『蝿の王』战斗胜利
アリスを撃破	击破爱丽丝	200	2周目之后7TH DAY 12:30～18:30『無垢な魂の行方』战斗胜利

继承特典奖励



可以使用迄今为止的游戏成就(上表的Action)获得的点数选择。奖励选择一次后下周目通关后仍会保持选择状态。剩余点数任何益处都没有，所以尽可能的选择使用就好了。

Option	翻译	pts.	詳細
仲魔1体と再契約	与仲魔1体再契约	20	可以继承任意1体仲魔。
仲魔4体と再契約	与仲魔4体再契约	80	可以继承任意4体仲魔。上一项不选择的话此项无法开启。
仲魔8体と再契約	与仲魔8体再契约	200	可以继承任意8体仲魔。上一项不选择的话此项无法开启。
仲魔全部と再契約	与全部仲魔再契约	400	可以继承全部任意仲魔。上一项不选择的话此项无法开启。
スキルの継承	技能继承	10	可以继承习得的技能。
マッカの継承	金钱继承	110	可以继承所持的金钱。
出品リストの継承	购买列表继承	40	可以继承恶魔拍卖中购买列表
経験値制限解除	经验值限制解除	60	通常击破比自己等级低的敌人所获得的经验要比原本的值要少。将这个限制解除后所得经验值将增多。
悪魔全書1割引	恶魔全书9折	40	通过恶魔全书召唤恶魔需要的金钱减少10%。
悪魔全書3割引	恶魔全书7折	120	通过恶魔全书召唤恶魔需要的金钱减少30%。上一项不选择的话此项无法开启。
悪魔全書半額	恶魔全书半价	200	通过恶魔全书召唤恶魔需要的金钱减少50%。上一项不选择的话此项无法开启。
合体LV制限解除	合体等级限制解除	60	可以合成等级比主人公更高的恶魔。
火曜日の新たな敵	周二的新敌人	30	开启隐藏Boss战3RD DAY『高貴なる死霊使い』、5TH DAY『獄炎の反逆者』、7TH DAY『無垢な魂の行方』。
御霊の合体解禁	御灵合体解禁	30	恶魔合体中可以制造御灵，并可以使用御灵合体。

软重启

同时按下L、R、START、SELECT键可以快速软重启。拍卖中的购买列表会随着读档而更新，反复软重启能够在用来刷取想要的恶魔。

谜之男剧情

戴帽子遮住眼睛的谜之刑事「デラデカ」迪拉迪加的剧情。虽然不是通关必须，但是和某位女主角的剧情相关。由于和恶魔全书全收集相关，必须至少通过一次。从第3日名为『謎の男と警察官』的剧情开始。之后5日发生3连续剧情『謎の男と親子』『謎の男の正体』『デラデカの思案』。全部看过后第6日发生『デラデカとの約束』。剧情中需要主人公的队伍进行战斗。完成全部剧情后Lv57鬼神ジコクテン的合体解禁。

特殊拍卖

由于特殊拍卖中的恶魔价格便宜且技能全开，能够快速的提升战力。

1.不断SL直到购买列表中出现有想要技能的恶魔。

2.出现之后拍下，立即B键放弃变成空栏。

3.随便购买些便宜的恶魔直到发生特殊拍卖。

4.想要的恶魔由于特殊拍卖而再次出现，全力竞拍入手，之后可以作为合体素材等等。



通过精灵合体・御灵合体提升战力

通过与精灵合体，可以生成同种族高一级或是低一级的恶魔。一周目即可使用。而通过御灵合体可以在保持同一恶魔的基础上提升属性值。二周目之后解禁。

缘系统概要

通过主人公的不同选择可以加深同伴间的羁绊获得信赖。而这种“缘”的力量则会影响故事的结局。通过进行同伴的剧情可以提高缘的等级STAGE。缘升级之后，会随着等级获得耐性，解禁新的恶魔等等的奖励。

同伴/缘等级	1	2	3	4	5
	获得耐性	习得技能共有	恶魔解禁	恶魔传送解放	恶魔解禁
维绪	电击		女神ハトホル		妖精ティターニア
大地	火炎		幻魔ハヌマーン		破坏神セイテンタイセイ
让	冲击		神兽カマプアア		神兽ウカノミタマ
乙女	电击・魔力		鬼女ハリティー		女神アマテラス
大和	物理		魔神ミトラ		魔神バアル
史	冰洁		魔神オーディン		堕天使アガレス
亚衣梨	电击・冲击		妖兽カイチ		邪神トウテツ
绯那子	冰洁		鬼女ペリ		女神イシス
纯吾	冲击		魔神アラハバキ		斗鬼オオミツヌ
启太	火炎		斗鬼ベルセルク		破坏神スサノオ
罗纳德	火炎		魔神インティ		鬼神オメテオトル
真琴	冰洁		英雄ジャンヌダルク		女神パラスアテナ
忧郁者	火炎・电击・魔力		魔神アスラおう		魔王ルシファー

2身合体列表

精灵的文字色：◆=アーシーズ ◆=エアロス ◆=アクアンズ ◆=フレイミーズ

	破坏	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄
破坏	精灵	邪神	魔王	邪龙	鬼神	斗鬼	魔神	鬼神	邪神	妖兽	神兽	堕天	女神	幽鬼	魔神	女神	鬼女	鬼神	女神	斗鬼	邪神	女神
女神	邪神	精灵	鬼神	破坏	妖精	邪鬼	神兽	天使	鬼女	龙王	幻魔	妖精	魔兽	妖兽	破坏	斗鬼	灵鸟	鬼女	天使	邪神	破坏	魔王
魔神	魔王	鬼神	精灵	魔王	破坏	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	灵鸟	斗鬼	妖兽	龙王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龙	妖精	魔王	鬼神
邪神	邪龙	破坏	魔王	精灵	魔神	魔王	灵鸟	邪鬼	灵鸟	魔王	邪龙	駄天	鬼神	斗鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王	魔神	鬼神	破坏
龙王	鬼神	妖精	破坏	魔神	精灵	妖兽	女神	邪神	女神	魔神	神兽	斗鬼	魔神	魔兽	邪龙	天使	鬼神	天使	駄天	邪龙	女神	魔神
邪龙	斗鬼	邪鬼	邪神	魔王	妖兽	精灵	堕天	鬼女	魔兽	幽鬼	邪鬼	幻魔	堕天	堕天	幽鬼	幻魔	妖兽	灵鸟	幽鬼	妖兽	龙王	天使
天使	魔神	神兽	女神	灵鸟	女神	堕天	精灵	龙王	魔王	女神	神兽	神兽	邪龙	神兽	魔神	鬼女	魔兽	鬼神	女神	灵鸟	邪神	女神
灵鸟	-	-	-	-	-	-	-	精灵	女神	天使	幻魔	龙王	天使	龙王	神兽	魔神	魔兽	神兽	天使	魔兽	女神	天使
堕天	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	斗鬼	鬼女	邪龙	魔王	天使	破坏	邪鬼	灵鸟	魔兽	邪龙	妖精	幻魔	魔王
神兽	-	龙王	-	-	魔神	-	-	天使	-	精灵	天使	邪鬼	龙王	女神	堕天	魔神	鬼神	妖精	幻魔	龙王	邪神	魔神
魔兽	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	幽鬼	邪鬼	鬼女	邪龙	灵鸟	妖精	斗鬼	妖精	妖兽	龙王	龙王
妖兽	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	邪神	灵鸟	邪鬼	幽鬼	龙王	邪龙	神兽	斗鬼	邪龙	神兽
幻魔	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	魔兽	邪神	龙王	神兽	灵鸟	斗鬼	天使	魔神	魔神
妖精	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	妖兽	邪神	魔兽	幽鬼	堕天	邪鬼	鬼女	幻魔
魔王	-	破坏	-	-	-	-	-	-	破坏	-	-	-	-	-	精灵	堕天	龙王	鬼女	妖兽	鬼女	破坏	龙王
鬼神	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	破坏	幻魔	幻魔	邪神	邪神	破坏
斗鬼	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	妖兽	妖精	幻魔	鬼神	鬼神
邪鬼	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	魔兽	堕天	幻魔	幻魔
鬼女	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	妖精	女神	女神
幽鬼	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	精灵	妖精	鬼女
魔人	-	破坏	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	破坏	-	-	-	-	-	精灵	幽鬼
英雄	-	-	-	破坏	魔神	天使	-	天使	-	-	-	-	魔神	幻魔	龙王	-	-	-	-	-	幽鬼	精灵

特殊合体列表

以下的恶魔并不遵循通常的2体合体法則，而是需要特定的2体恶魔才能合体作成。并且有的需要通过达成特定条件解除合体限制才能实现合体。

恶魔			素材
26	魔人	ゴーストQ	Lv23邪鬼オグン×Lv21妖精ジャックフロスト
31	英雄	ネコショウグン	Lv19魔兽ネコマタ×Lv29魔神トール
39	英雄	ハゲネ	Lv38鬼ベルセルク×Lv21幻魔イクティニケ
41	魔人	ときのおきな	Lv27魔兽オルトロス×Lv37魔神オーディン
50	魔人	ビリケン	Lv43妖兽モスマン×Lv44妖精シルキー
50	英雄	ジャンヌダルク	Lv47魔王ヘカーテ×Lv43女神スカアハ
57	英雄	ヨシツネ	Lv53魔神オシリス×Lv43鬼神タケミカヅチ
63	魔人	トランペッター	Lv54魔王ツイツイミトル×Lv59天使レミエル
70	英雄	カンセイテイクン	Lv59斗鬼ナタタイシ×LvLv64堕天使ムールムール
76	破坏神	シヴァ	Lv68神兽バロン×Lv49鬼女ランダ
82	英雄	マサカド公	Lv77女神アマテラス×Lv57英雄ヨシツネ
88	魔人	アリス	Lv86魔王ベリアル×Lv86堕天使ネビロス
99	魔王	ルシファー	Lv75天使メタトロン×Lv58魔王ロキ



精灵合体



同种族的恶魔合体之后可以作成精灵。除了需要材料的2体恶魔之外还需1000金钱。根据使用材料的恶魔种族不同合成的精灵也不同共分**フレイミーズ・アクアンズ・エアロス・アーシーズ**四个种类。

任意恶魔A与精灵合体后生成与恶魔A同种族等级(种族内的Lv顺序)上一级或是下一级的恶魔。通过精灵合体等级上升或下降与恶魔A的种族与精灵的种类相关(见下表「精灵合体表」)。可以用来便宜的制造高等级的恶魔，不过破坏神、女神、魔神、邪神、魔王这5个种族的个体无论与那种精灵合体都会降级所以无法通过这种方法提升等级。



精灵作成表

精灵	需要恶魔素材
フレイミーズ	破坏神、魔神、邪龙、魔兽、斗鬼、英雄
アクアンズ	女神、龙王、神兽、鬼神、鬼女、魔人
エアロス	邪神、天使、灵鸟、幻魔、妖精
アーシーズ	堕天使、妖兽、魔王、邪鬼、幽鬼



精灵合体表

	破坏神	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼
フレイミーズ	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↑	↓
アクアンズ	↓	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↓	↓	↓	↑	↑	↓
エアロス	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↓	↓	↓	↓	↓	↑
アーシーズ	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑



御灵合体

2周目之后可以通过继承点数解禁，通过和御灵合体增加恶魔的能力值。**アラミタマ**加力，**ニギミタマ**加魔，**サキミタマ**加体，**クシミタマ**加速。技能继承与2身合体时相同，可以从恶魔和御灵所持的技能中选择。由于不会变成别的恶魔能力HPMP的增大效果某种意义上可以说是永远继承。持有足够的御灵的话做出全能力40满的皮克西也是可能的，当然所花费的金额也是相当的。



合体解禁条件

有部分恶魔必须满足特定条件才能通过合体制作。只要在某一周目中达成条件后，下一周目之后仍将继承，无需再次达成条件即可合体。

缘合体解禁

通过提升和各个角色之间缘的等级到3或5可以解禁部分恶魔合体。

角色与缘		对象恶魔
志岛大地	3	Lv33幻魔**ハヌマーン**
	5	Lv52破坏神**セイテン·タイセイ**
新田维绪	3	Lv31女神**ハトホル**
	5	Lv58妖精**ティターニア**
秋江让	3	神兽**カマプアア**
	5	神兽**ウカノミタマ**
迫真琴	3	Lv50英雄**ジャンヌダルク**
	5	Lv69女神**パラスアテナ**
九条绯那子	3	鬼女**ペリ**
	5	女神**イシス**
和久井启太	3	斗鬼**ベルセルク**
	5	Lv60破坏神**スサノオ**
伴亚衣梨	3	妖兽**カイチ**
	5	邪神**トウテツ**
鸟居纯吾	3	魔神**アラハバキ**
	5	斗鬼**オオミツヌ**
菅野史	3	魔神**オーディン**
	5	Lv71堕天使**アガレス**
柳谷乙女	3	鬼女**ハリティー**
	5	Lv77女神**アマテラス**
栗木罗纳德	3	魔神**インティ**
	5	Lv75鬼神**オメテオトル**
峰津院大和	3	Lv49魔神**ミトラ**
	5	Lv65魔神**バアル**
忧郁者	3	Lv77魔神**アスラおう**
	5	Lv99魔王**ルシファー**

击破合体解禁

通过击倒恶魔(或是完成相关的剧情战斗)解禁的恶魔合体。

对象恶魔			条件
26	魔人	ゴーストQ	3RD DAY「**タイマンQさん**」中击破。
31	英雄	ネコショウグン	4TH DAY「**止むを得ぬ決断**」中击破。
36	鬼神	ヒトコトヌシ	5TH DAY「**はれときどきどく**」中击破。
37	堕天使	ボティス	3RD DAY「**ハッカーの正体**」中击破，或LAST DAY「**示された道**」中击破。
41	魔人	ときのおきな	2周目之后的2ND DAY「**時を操る老人**」中击破。
42	幻魔	カーマ	5TH DAY「**サードアイ作戦**」剧情结束后。
45	堕天使	ビフロンス	5TH DAY「**予期せぬ敵対**」中击破，或LAST DAY「**示された道**」中击破。
50	魔人	ビリケン	6TH DAY「**幸運の神様**」中击破。
57	鬼神	ジコクテン	进行谜之男剧情、6TH DAY「**デラデカとの約束**」中击破。
57	魔神	ルーグ	7TH DAY「**旧友との決着**」战斗胜利后。注：大地路线无效。
63	魔人	トランペッター	7TH DAY「**撃破数7**」中保护**トランペッター**，并将**ベネトナシュ**击破。
70	魔神	ナントセイクン	进行力量最终被波拉里斯承认的路线(大和路线、大地路线B等)
70	破坏神	ホクトセイクン	进行最终击破波拉里斯的路线(忧郁者路线、大地路线A等)
76	破坏神	シヴァ	7TH DAY「**東京との争い**」中击破。注：大地路线无效。
80	邪鬼	じゃあくフロスト	LAST DAY「**示された道**」中击破。注1：需要事先在3RD DAY中击破**ボティス**、5TH DAY中击破**ビフロンス**。注2：忧郁者路线无效。
83	鬼女	リリス	2周目之后4TH DAY「**原初の妻**」中击破
86	堕天使	ネビロス	2周目之后3RD DAY「**高貴なる死霊使い**」中击破**ネビロス**，7TH DAY「**無垢な魂の行方**」中击破**アリス**后3体同时解禁。注：需要开启通关特典「**火曜日の新たな敵**」。
86	魔王	ベリアル	2周目之后5TH DAY「**獄炎の反逆者**」中击破**ベリアル**，7TH DAY「**無垢な魂の行方**」击破**アリス**后3体同时解禁。
88	魔人	アリス	2周目之后7TH DAY「**無垢な魂の行方**」中击破。
91	魔王	ベルゼブブ	2周目之后6TH DAY「**蝿の王**」中击破。

结语：以上为止本期《恶魔幸存者2》攻略到此结束。由于制作时间和页面的关系无法为大家带来更为令人满意的攻略，赤银在这里致以衷心的歉意。

跨越千年的勇者大战

文/赤银



PS Portable PSP	本刊译名：勇者30 SECOND		2011年8月4日	
	超速勇者RPG	MMV	4980日元	日版
	UMD	1~4人	369MB	全年龄

第一章 序曲OVERTURE

01.冒险的开始

OP剧情过后，击倒街道的怪物，右上出现魔王城，与女神契约后前往消灭即可。

02.最后的救赎

打周围的敌人升到lv30，快没时间了就去女神像祈祷。攒钱500G买鉄の剑后打倒魔王即可。

03.退治盗贼团

注意下方的村子初期没有女神像。东侧洞窟lv15，南侧护卫lv18即可乐胜。

04.森林深处

首先在村子买火把去救シエル姫，注意多打敌人攒些祈祷的钱。途中宝箱用火把入手。离开森林后Boss战，需要lv20左右。

05.两条道路

最初的村子对话后，南村买萝卜ニンジン(100G)之后骑马冲刺不耗HP。南侧岩石入手武器。上方有洞窟的捷径，龟敌人lv20即可。城堡周围攒钱买防具之后打倒Boss。

06.看不见的敌人

首先令东北侧村子的魔女ルルフィ加入同伴，然后去西北洞窟得到いしのオノ。回到最初的村子向东Boss战。

07.无限的迷宫

按照石碑上写的相反方向前进，深处的Boss需要lv15即可。宝箱全是假的，调查后会被传送到入口。

08.城堡骑士

本任务需要守护城堡30秒。可以把稻草人兵配置到城的北、南、东。先在南侧升下级再去东侧灭敌比较好。

09.逼近的恐怖

来到新大陆向北开始本任务。破坏东、东北、西、西北四处岩石，制造落穴令恐龙陷入后击倒即可。

10.剑士的荣耀

进入北侧的洞窟，在西北的村子另ローケン加入同伴。Boss有lv30即可击倒。

11.双塔

爬上右侧的力之塔入手战锤バトルハンマー。3F需要击倒龙才能继续向上。取得两个宝箱练级到40左右，向上击倒第2条龙后通过。

12.漆黑之翼

进入北侧洞窟后通过。

⇒进入2章。

第二章 天罚JUDGEMENT

13.脱狱30

开始在监牢里。脱出路前方与コール战斗，胜利后成为同伴，击倒看守过关。

14.制止处刑

在南侧洞窟取回主人公的装备或是在北侧村子购买，然后到东侧的城堡击倒Boss。

15.地狱的看门人

东侧的村子里可以从老婆处花钱听取情报，东侧的洞窟在森林没有树的地方有另一个入口。在洞窟中救出，等级lv3左右击倒魔王通关。

16.勇者城、起动

村子里买的圣剑シロノアシ回到勇者城路上被フランシスカ抢走。到附近的民家取回武器回到勇者城直击右上的Boss。推倒南侧的树后，出城习得技能后一路向北。

17.巨人的大地

乘勇者城击倒北侧的超男王等到南面的村子可以获得1000G。用钱购入グリーンキャッスル。到右上出城进入洞窟，lv30左右击倒敌人获得森エンジン。之后乘上勇者城击倒中央的龙后前往下一个大陆。

18.大平原之战SECONDS

踩倒地面的骷髅会受大伤害。村里可以找女神贷款了，魔王城lv35左右即可攻略。

19.风之塔

升到lv15左右进塔，战胜两次后到对岸。lv30左右进西北的塔，战胜后选择向北。救出被困在西北塔中的同伴。之后击倒东南塔的Boss。登上西北的塔来到新大陆的城堡。

需要注意的是队伍中骑士在的话东南的塔发生剧情和塔南边废墟的鸟人对话后グリアード加入队伍，击倒Boss后成为同伴。

20.迎击都市

击倒地图中央上方的炮丸小子获得炮弹。用大炮攻击Boss，5次后会弱化，之后乘勇者城击倒即可。不用大炮比较困难，强化城堡之后再来挑战比较好。

21.雪崩的大地

定期发生的雪崩后，救助南村西边与雪人战斗的リィナ。听取村人情报获得マグマプレート近lv30左右挑战东北的魔王城即可。

22.冰冻之城

1F北→东→南→西的顺序前往2F。2F东北有草药，东南向西南滑冰取得武器エクゼキューター后，lv30左右击倒ヤーシュ。3F西北宝箱获得焰之盾。3F东侧落穴落穴后下一层南侧落穴落下后入手天使的日记。lv35左右前往3F东北击破魔王。

23.精神驱寄

击倒被BossヴェトラE凭依的人。需要事先升到lv40左右。击倒5人之后Boss逃跑变傻，冲刺追上即可击倒。

24.反逆的人们

听取南村老头的情报，前往东侧洞窟lv30左右击倒恐龙，深处拔出锈剑。将勇者城停在红色魔方阵上剧情，击倒进攻的敌人。之后在蓝色魔方阵获得勇者之剑。lv45左右前往魔王城击倒Boss。之后向北，与ヤーシュ战斗。胜负不影响剧情。

25.JUDGMENT

最初的村子300G购买精灵石，令ルルフィ加入。救助东南的ローケン，乘勇者城击倒四天王。救助东北的ナイト后，登上塔击倒Boss。若任务19时令グリアード成为同伴的话，此时会加入。之后四天王战。来到别的岛，从右边的塔回到刚才的岛，西南令オルトロス加入后向北，令リィナ加入。乘船来到西侧的岛令コール加入。通过封印的地方时有冲刺龙和四天王连战。lv60左右挑战魔王城的超大魔王メツヴォロス，击倒逃往地下的魔王后通关。

⇒进入3章。

第三章 变革REVOLUTION

26.禁断的宝石

洞窟深处入手宝石。之后出现守护龙，逃到洞口战斗，胜利后通关。

27.学园袭击

进入学园帮助完成众人依赖，lv30左右击倒中央岛的魔王通关。

28.替身大作战

任务27完成后向东南移动。收集4件古代装备前往城堡。lv30左右乐胜。

29.两个公主

任务27完成后向东移动。时间内比アテナ挣得更多的G。北村有各种打工，限制时间内集齐10000G，或是时间到时比アテナ金钱更多即可通关。击倒アテナ可以令其金钱清零。

30.海底30SECONDS

破坏左侧岩石停止海底火山。向东受半鱼人依赖找兄弟便能通过北侧的道路。出来后Boss战一击秒。

31.地鼠雷达

村里买到地鼠雷达后按□使用，出现箭头的地方按○调查会与小地鼠战斗，胜利后度过北方的桥击倒魔王城的Boss。

32.雪崩VS神样

从附近的村子到南村，进入东侧洞窟，500G购买铲

子。在卖铲子出左侧男子旁边按○挖会出现勇者城。乘勇者城到北侧山山脚填上洞，和最初村子的人对话后lv30左右向北击倒Boss。通过后在洞窟挖过的地方能够找到城堡部件ナイトフット。

33.长桥

和南侧港口的人对话，向右有制作女神石像的职人。击倒右边的イワンゴ后和职人对话便可以使用女神石像。给南侧港口的人面包的便能乘船了，乘船取得ローラーシューズ。lv32左右击倒东侧的Boss通关。

34.飞来的山

右侧的洞窟前进时用冲刺的话可以赶在道路封锁前通过，lv30左右向北击倒Boss。

35.QUIZ

回答四道问题：2→1→3→4。正确越多Boss越弱。本关无法回复时间，体力为零则GAME OVER。

36.魔导书诞生

被蓝色触手碰到则GAME OVER。从左侧隐藏道路前进入手宝箱。前面的通路推动老头之后向东。操作机关制造墙壁继续向前。南侧的开关再向南有魔导书的宝箱。调查下个通路的石碑，取得左边的宝箱。门前按○推开见到触手本体将其击倒。从外边的港口前往下一个大陆。

37.猩红世界

完成任务40后，返回魔导书诞生的地方，和那里的人对话后可以开始本任务。

38.大炮射手

最初村子东边的大炮，击倒北侧的炮丸敌人获得炮弹攻击。再用东北的炮射击后击倒北方城堡的Boss即可。完成后去城边的村子和女学生对话后和女神学园的贤者老师对话后可以使用魔导士职业。

39.发狂的守护者

购买北侧村子的勇者城零件沼泽引擎即可度过沼泽。西北枯木处剩余15秒~10秒会出现金持ちのジェリー。乘勇者城到东南的村子听取情报后向南部沼泽击倒敌人入手デストラップ。之后乘勇者城击倒北方的Boss即可。通过之后可以在村子里玩赌场。

40.操线人偶

从赌场向北进行本任务。听取情报后lv20左右向东洞窟救女将军シルベリア，回到城里和学者对话被操纵的人们恢复正常。レバン在东北方，ナナコ在东方，不击倒本体攻击影子。集齐同伴后，西北的村子人们恢复正常，Boss城堡出现。回村子补给后，lv40左右击倒Boss。

41.暴走机关车

从赌场向东进行本任务。从村东小岛ユリア处取回摩托，按下南侧机关时需要lv32左右和ヤーシュ战斗。乘摩托从东侧道路按×冲刺到火车道。与火车接触后Boss战。结束后出现港口，需要任务40女将军加入才能继续前进。

42.镜之迷宫

调查赌场西北地面的镜子可进行本任务。Boss附近的4个镜子可以进入，调整至左右对称即可破解削弱Boss。不破解则需要更高等级才能通过。

43.HUNDRED EYES

穿过东边洞窟和村里女孩对话，回到西北村子和男人对话。再回到洞窟前的村子给ミザール先生食料即可透明化。不撞到敌人则不会接触，小心也别碰到狗。lv25击倒魔王城Boss。通关后テツ成为同伴。

44.时之卵

击倒东西塔的怪物后，将龙之卵给过去时代的人，回到未来调查卵孵化出龙来。乘龙到北方魔王城lv40左右完成。

45.帝国结界

需要破坏西北西南东北东南4个防护罩。最初村子可以让アテナ加入同伴，帮助破坏一侧的城堡。通过后乘飞龙前往皇帝之城。

46.皇帝城体内

皇帝城体内可以从东西南北进入。南侧只有回复点，可以先从西侧进入lv45左右击破Boss。之后进入东侧和北侧击破Boss通关。

47.勇者300 REVOLUTION

需要接触3个洞窟的封印。先向北剧情Boss战lv25左右。被打到西边的岛，城圆环上的鸟来到对岸。回到Boss处再战斗lv35左右。又被打到东边的岛。取得东南的水晶，转移到Boss处。石碑前可以和魔龙战斗不过需要lv70左右。又被Boss打到北岛，和ヤーシュ战斗后从东南的传送点回到Boss处最后一战。

之后向南脱出大陆。途中救助研究所ナナコ的爷爷。最后准备乘飞龙逃走时选いいえ，等到最后一刻发生剧情通关。

⇒进入4章。

第四章 终末RAGNAROK



48.勇者无双

和最初村子女性对话后挑战怪物30斩，100斩之后击倒魔王城Boss即可。

49.枪兵枪兵

进入北村听闻枪兵机出现，击倒城堡Boss后和枪兵对话。买渔具后到东南钓乌贼。东北洞窟和枪兵对话后，西侧取枯木烤三次乌贼交给枪兵后获得枪兵职业和枪。击倒Boss后可探索自由迷宫。

50.自我之道

可以选择3条路线。北路线为枪兵、东路线为战士、洞窟路线为魔道士。可根据自己倾向选择。击倒深处Boss通关。

51.来自地底的复仇

倒回时间可以使落穴消失前进，西北的洞窟回去的路被封锁，可以给女神100G回去。lv50左右击倒东北神殿的Boss。通关后西北有自由迷宫出现。

52.神之风暴

在东边洞窟入手雷帽子，前往东南神殿击倒Boss。

53.圣者

西村听取情报，时间20~15秒以内最右商店买到暗之精灵石。遗迹可以取得诅咒大剑。用暗之精灵石击倒Boss通关。

54.响彻大海的歌声

向东救助半鱼人得知道路。海流处有两个宝箱，左侧洞穴可以来的Boss旁边。lv45左右击倒Boss通关。

55.火山与安详之歌

东北地面变成黄色时尽量不要踩。击倒北边洞窟怪物救助シスターカリン成为同伴。可以通过岩浆了。lv40左右神殿击破Boss。

56.怪物猎人

30秒以内打倒比ヤーシュ更多的怪物。全部共14只。

57.重生世界

各处左右移动反转。小心骷髅地雷。Boss前通路南侧有宝箱。lv40左右击倒深处Boss。通关后出现自由迷宫。

58.子光之中

来到新大陆向北进行本任务。进入北侧洞窟可以借助暗之精灵的力量。注意骷髅地雷。lv45神殿击倒Boss通关。

59.大大大

来到新大陆向南进行本任务。调查东南神殿后任务开始，一边躲避Boss一边升级，lv40击倒西北洞窟的マンモス。乘勇者城击倒Boss。

60.战神

选择南北路线前进。

■南路线：救助广场战斗的士兵，对话后前进是Boss神殿。

■北路线：救助半鱼人乘船前进，前进是Boss神殿。

最后神殿lv45击倒Boss即可。

61.斗技场

开始之后フランシスカ成为同伴。东北洞窟适合升级。lv50之后前往斗技场，战胜到准决赛，出去救助孩子得到钻头枪，最终决战击倒Boss即可。

62.金钱纠纷

尽量将钱用光后前往Boss神殿，西北赌场的3个暗语需要南村的老头、东北村的女性买面包、壶商店买瓶子按□使用。lv40左右前往击破Boss。

63.石化的世界

把西南泉水给中央村里的人制作解除石化的药。东北洞窟击倒怪物得到ドラゴンワンド。lv50左右到东南神殿击倒Boss即可。

64.珠宝

破坏蓝色水晶前进。大水晶需要勇者城破坏。西南村听取情报后，西南洞窟找到美丽的宝石启动机关。之后向北lv45左右击倒Boss。

65.The Death

于契约之塔和天使或恶魔契约。

■天使路线：上楼梯，保证该层红蓝怪物数量一样。

■恶魔路线：下楼梯，前往地下2层拿回ネクロノミコン。剩余20秒时怪盗ルパム在左下出现。

之后出塔击倒北方神殿的Boss。通关后回少年村子发生剧情。

66.跑道天堂

竞速任务。踩到3次地雷会损坏。撞到敌人摩托会回到起点。可以使用大炮复归。按×冲刺可以领先。通关后出现自由迷宫。

67.破灭的旋律

弹开音符前进，共3场。最后在神殿击倒Boss。

68.大维纳斯

西村将变成石头的村人用黄金还原可以获得竹马。东村可以获得勇者城零件。大女神像抵达最上层扳手后从魔方阵脱出，最后乘勇者城击倒大女神像。

69.遥远未来的前方

转过全部村子发生剧情，进各个村子听歌后西北出现洞窟。战斗胜利后村子变回原貌。lv50向北魔王城击破Boss。

70.勇者30億 RAGNAROK

本任务基本全是剧情。全灭周围敌人后东北出现魔王城，击倒其中的ヤーシュ。外出一定时间后到时代转换。数次后在孤岛发生剧情，回到现代的魔王城剧情。

⇒进入5章。

第五章 命运DESTINY



71.集聚天上的勇者

天界开始地点向西进入漩涡开始任务。操作ユーシャ将各时代的勇者加入同伴。东北洞窟的ユージャ用附近村里买的钓竿钓鱼即可。向北听从ユシア依赖击破カエル成为同伴。调查塔的对岸架桥前进。最后勇者城前击倒Boss。

72.来自天之物

天界开始地点向东进入漩涡开始任务。同伴逐渐消失中前进入手命运之剑。通过后东北出现漩涡。消失的同伴在中央穴购买石头雷达，找到迷宫内的石头即可再度成为同伴。

73.决着之时

天界开始地点向西北进入漩涡开始任务。开始前将勇者城增筑到4层。开始后向东洞窟取得勇者城零件，在村子装着后。乘勇者城击倒ヤーシュ的城。之后与ヤーシュ战斗，胜利后魔剑被弹飞。击倒魔剑需要战斗中使用在西侧洞窟剩余10秒时取得的神水。击败魔剑后通关。

74.神之结社

附近村里买到的エンジェルシェル可以3次飞行。西南村里可以取得独角兽。击倒西、北的石像后其他石像弱化，全部击倒后击倒神殿Boss。

75.THE LEGEND OF HERO

最后一战。メツヴォロス（lv50）→魔皇帝（lv80）→自身影子（lv100）→命运（lv120）。命运两段变身需要击倒3次。东北洞窟可获得便携女神像。结局。

76.勇者3Dash

通关后，天界广场东侧出现的3秒任务。推荐lv50以上挑战。3秒升级到lv150左右后前往左上魔王城击倒魔王。商店道具需要装备3D眼镜购买。

77. ABYSS

通关后，女神像传送前往“女神リゾート入り口”深处。被女神阻拦但是多次选“行く”任务开始。升级攒钱挑战隐藏Boss，开始战斗需要99999G。推荐等级lv255。

任务称号列表



编号	称号名称	入手条件
1	危機イッパツ	第一关冒险的开始与女神契约前经过30秒
1	いいえ！！	和女神契约时连选8次「いいえ」
2	レアモンハント	击破剩余时间10秒左右枯木附近出现的怪物
2	ウェポンゲッター	购入剩余时间15秒以下才能购买的铁剑
3	女神像大好き	第二个村子中得知女神像被偷，在北侧森林击败敌人找回女神像后回村祈祷
3	やくそう大好き	从洞窟中找回药草后在两个村子中购买药草
4	イーターイーター	打败地图上方的强敌食人花
4	草刈り勇者	烧光全部的草
5	ホースマン	第一个村子听取情报后在第二个村子购买“塩人参”回去交换马
5	たんけんか	突破东侧洞窟
6	ノーミス	不被龙卷风吹走
6	オノゲッター	发现洞窟里的隐藏宝箱
7	方向音痴	被传送回洞口10次
7	ナビゲーター	一次也没被传送完成任务
8	デストロイヤー	击倒全部攻过来的敌人
8	ナイトといっしょ	和骑士对话选三次第二项否定后令其加入队伍通关
9	ニューシューズ	第三个村子破坏之后在第四个村子商人处买到靴子
9	ロックブレーカー	破坏全部4个洞窟里的岩石
10	金ぴか好き	购入金色的スクデット 和ゴージャスメイル
10	刀のために	做好刀之后不交给ローケン完成任务
11	岩キラー	破坏全部岩石
11	ワープ大好き	使用32次魔法阵传送
12	ダイアリー	击倒恐龙后调查村子的废墟
12	ギリギリセーフ	最后3秒时进入洞窟
13	ネズミキラー	击倒10只老鼠
13	はらいた	吃掉牢房宝箱里取得的腐坏面包
14	とりもどせ！	从下方洞窟里取回装备
14	脱獄囚	在北方的村子令村长加入队伍后完成任务
15	名しんさ員	リィナ加入后在第二个村子听音乐
15	知りたがり	在第二个村子花钱听取全部提示
16	追いかけ名人	追上小偷フランシスカ
16	コツコツちょきん	不打沙滩上的黄金史莱姆，刷普通怪凑钱买到シロノアシ
17	バウンティハンター	击倒全部巨大怪物
17	消火勇者	踩倒全部着火的树
18	マイン大好き	踩到全部地雷
18	キャノンバスター	破坏全部炮台
19	れいこく無情	不救同伴完成任务
19	風の石	救回同伴后和村里魔女师匠对话后爬3次救同伴的塔
20	名射撃手	大炮全弹命中完成任务
20	大砲ぎらい	不用大炮完成任务
21	パンイチ	不穿装备完成任务
21	雪原のお使い	完成第一个村子里老人的跑腿任务
22	ミスター落下	掉进落穴10次
22	オールゲット	取得全部宝箱
23	オヤジキラー	不管是否被ヴェトラ附身，击倒全部村子的饭店老板
23	おとくいさん	在被ヴェトラ附身的老板店铺吃3次料理
24	チャレンジャー	没有获得勇者之剑前挑战Boss城堡5次
24	超デビルハンター	击倒巨大恶魔
25	全員集合	与全部同伴合流
25	ラストフルコース	吃过全部村子里的料理
26	名スナイパー	填上所有的洞
26	無鉄砲	毫不畏惧地冲向黑龙
27	スネークスメル	与右侧村子前洞口出现的蛇战斗
27	学園祭仲間	接任务后击倒3个怪物完成学园祭的アーチ
28	変装マスター	收集全部古代装备
28	もちぐされ	拿到鱼后不上交完成任务
29	ヒットマン	完成上方村子的全部打工
29	バイトの達人	攒够10000G完成任务
30	岩たたき姫	破坏最左边的岩石
30	息つぎなし	一次也不补充空气完成任务
31	土の精霊石	消灭全部小地鼠后，在地鼠雷达上的洞有反应时调查
31	モグハンター	击倒4只大地鼠
32	雪崩乗り	卷入雪崩5次
32	けがわでモフモフ	卷入雪崩后在村里买下“毛皮のコート”
33	船乗りにパンを	从桥中间的人处获得面包后给左下的船夫
33	とつげ～	アテナ到达之后击倒Boss
34	鳥まもり	站在鸟巢上保护小鸟不被石头砸到
34	陸つなぎ	到地图中央突出的部分冲刺回避Boss扔过来的山
35	クイズクイーン	答对全部谜题（2→1→3→4）
35	早解き名人	短时间内完成谜题
36	トレジャーハンター	打开全部宝箱
36	リカバリー	不帮助途中的大叔完成任务
37	オールクリア	破坏全部巨石
37	THE 3D	获得3Dメガネ眼镜
38	キャノンマスター	使用全部3座大炮
38	平和主義	不适用大炮完成任务
39	モンスターハンター	击倒西北枯木处剩余15秒~10秒出现的怪物
39	バナナ勇者	取得デストラップ完成任务
40	問答無用	救女将军之前攻击地图上方的村民
40	救出者	就出女将军后就出2名村民
41	ロックフォール	用勇者城推动西南的岩石阻挡列车前进
41	ウォーカー	不获得摩托车完成任务
42	残像キラー	不打破镜子完成任务
42	シンメトリー	打破全部4面镜子完成任务
43	スニーカー	透明状态一次也没有解除完成任务
43	バレバレ	透明状态被解除10次（需要与敌人接触，小心等级不要过高）
44	ウニりょうつ	进入南侧3个洞穴
44	だいたんつ	用勇者城破坏两座塔
45	いやがらせ	比アテナ抢先破坏她要破坏的城堡，需要利用飞龙
45	どくりつどくほ	不和アテナ对话完成任务
46	道なり	一次也不进入捷径完成任务
46	強行突破	向着防护罩突击
47	おじさま！	等待大叔直到最后
47	ドラゴンバスター	右侧获得水晶后魔法阵上击倒龙
48	30匹切り	和村人对话击倒30个敌人
48	万夫不当	和村人对话击倒100个敌人
49	イカ釣り名人	水面有波纹的时候一次钓上乌贼
49	ぼぼぼうず	钓乌贼10次没有成功
50	ビックキラー	击倒上路线的巨大怪物
50	フリーター	职业选パンイチ完成任务
51	地下好き	掉进地下10次
51	地上命	一次也没有掉落完成任务
52	トルネードキラー	击倒巨大怪物
52	ぼうしなし	不获得雷帽子＝かみなりぼうし完成任务
53	闇商人	在黑市选中真的精灵石
53	ゴッドバスター	入手左下迷宫的诅咒大剑
54	ヤマカンツ	不救鱼人询问出海流的方向通过
54	波に逆らうつ	从正面挑战Boss
55	シスタースルー	不救修女，直接通过Boss前的岩浆
55	岩渡り	用勇者城移动不碰到岩浆
56	こどもの味方	救助东边洞窟里的小孩
56	逆の発想	不打敌人，打倒ヤーシュ
57	イタイの大好き	踩上10次地雷
57	バランサー	1次也没踩上地雷
58	闇の使い手	借助上方洞窟暗之精灵的力量
58	アンダーワールド	掉落陷阱3次
59	サッカーボール	用身体撞Boss10次
59	スピードスター	一次也不碰到Boss完成任务
60	れいこくオヤビン	只救下方挡住通往Boss路上的士兵
60	さすがだぜオヤビン	救助全部士兵和鱼人
61	一本勝負	不倒退时间完成任务
61	解放者	救出城里地下室的小孩
62	しゅせんど	拥有10000G状态下击倒Boss
62	真のヒーロー	给孤儿院每人送一个面包，共11个
63	魔女のぬけ道	令ルルフィ加入队伍，走左边魔女的隐藏通道
63	ストーンヒーラー	解除所有人的石化
64	宝石クラッシャー	破坏全部蓝宝石完成任务
64	黒女神様！	10次被黑女神将时间变成5秒
65	2ウェポン	获得ネクロノミコン和によいぼう两把武器
65	悪あがき	去塔里之前挑战Boss5次
66	ぶっちぎり	剩余15秒以上完成任务
66	寄り道	入手三个道具
67	名コンダクター	3次音乐游戏弹开全部音符
67	オンチ♪	音乐游戏部分失败完成任务
68	村人のヒーロー	将变成女神像的全部村民复原
68	ゴールドラッシュ	入手大女神像最上层宝箱的ゴールドラッシュ
69	楽園の常連	购买アルティミットギア、高価な薬草和金のやくそう
69	楽園のはしゃ	击倒全部食人植物
70	ドラゴンヘッダー	女神历601年的地图，击破ヤーシュ后打开巨龙守护的宝箱
70	漢	女神历800年的地图，从村子上方蛇守护的宝箱入手漢の盾
71	呪いのくつ	左边的钓鱼点钓靴子与小Boss战斗胜利
71	スプレー使い	西南的村子购买喷雾剂对青蛙使用
72	やられずの勇者	一次不被打败完成任务
72	やられすぎの勇者	被敌人打败10次
73	魔剣キラー	不使用神水将Boss的魔剑弹开10次
73	最強の城	入手勇者城部件クリスタルキャッスル
74	恐るべき勇者	不击倒石像完成任务
74	やりすぎ勇者	击倒全部石像完成任务
75	レジェンド	平安完成任务
75	ポータブル勇者	入手地图中央洞窟的便携女神像
76	ストーンフリーク	装备3D眼镜购买3个村子的全部石头
76	フジ山と穴	击倒凤凰和大鸟
77	女神マニア	购买女神之书
77	A・B・Y・S・S	完成任务知晓ABYSS的秘密

注：由于页面问题本攻略有部分删减，还请见谅。



クイーンズゲイト Spiral Chaos

□文／宇多田

PS Portable PSP	本刊译名：女王之门 混沌螺旋		2011年7月28日	
	策略角色扮演	BANPRESTO	6279日元	日语
	UMD	1人	1300MB	17岁以上

游戏全关卡流程

第一话 不思議な国の異邦人
登场角色：門を開く者 **アリス**、**マジカルパティシエ まろん=まかろん**、从者 **ジャン**
登场敌人：**ゴロツキ**、野犬
宝物：宝箱内有100金币

第二话 愛と正義の使者
登场角色：格闘令嬢 **リリ**
登场敌人：**ウサメカ**、**ゴロツキ**
宝物：宝箱内有300金币、**ウサメカ**会掉落回复药

第三话 炎を纏いし忍び
登场角色：紅の忍 不知火舞、武者巫女 **トモエ**、一年A組委員長 服部絢子
登场敌人：女郎蜘蛛
宝物：宝箱内有命の秘薬；另外本关场地内有两个隐藏的宝箱，里面各有100金币



第四话 数奇なる遭遇
登场角色：魔術師**ドーラ**
登场敌人：**ハーピー**、女郎蜘蛛、**ローパー**、**オーガー**、**ドーラ ラミカ**
宝物：宝箱内有**ローズクォーツ**；两个隐藏宝箱中有200金币；女郎蜘蛛的胸甲破坏之后可以获得**カニのシチュー**、**ハーピー**的胸甲破坏后可以获得聖なる**ハーブ**、通关后获得混沌の腕輪

第五话 邪竜咆哮
登场角色：鋼鉄姫 **ユーミル**、森の番人 **ノワ**
登场敌人：女郎蜘蛛、**ゲル**、双角鬼、**オードリィ**、**ドラゴン**
宝物：两个隐藏宝箱中有200金币

第五话 夕暮れに舞う鶴
登场角色：流浪の戦士 **レイナ**、荒野の義賊 **リスティ**、恩を返すもの **いろは**
登场敌人：女郎蜘蛛、九尾の狐、**オーガー**、**ゴーレム**、**スライム**、**ラミカ**
宝物：两个隐藏宝箱中有200金币

第六话 閉ざされた心
登场角色：運命の子 **デイズィー**
登场敌人：**マミー**、**ローパー**、**ゴロツキ**、野犬
宝物：场地中有两个隐藏宝箱，里面有200金币；其他三个宝箱中分别有守りの秘薬、心眼の秘薬以及**ブラッドストーン**

第六话 冥土よりの使い
登场角色：恩を返すもの **いろは**、流浪の戦士 **レイナ**、荒野の義賊 **リスティ**
登场敌人：**アリュッタ**、**ドッペルレイナ**、**ドッペルリスティ**、**オーガー**、**ハーピー**、**ゴロツキ**、**ゲル**、**ウサメカ**
宝物：隐藏宝箱中有100金币

第七话 巡り合う追跡者
登场角色：蒼の継承者 **ノエル=ヴァーミリオン**
登场敌人：**オーガー**、**ゴーレム**、**フェアリー**、**オードリィ**、**ドッペルゲンガーノワ**、剣竜鬼、**ドッペルゲンガートモエ**、**ドーラ**、**アリュッタ**、**ドラゴン**、**ルーナ**
宝物：无

第七话 汝の求めしものは…
登场角色：恩を返すもの **いろは**
登场敌人：女郎蜘蛛、**ラミカ**、**アイリ**、**マミー**、九尾の狐、**ゴーレム**、**フェアリー**、**ゴロツキ**、**オーガー**、**ゲル**
宝物：宝箱内有**ミッドナイト**；隐藏宝箱中有100金币

第八话 ブービートラップ
登场角色：帝都の聖女 **メルファ**、光明の天使 **ナナエル**
登场敌人：**ドッペルゲンガー**、女郎蜘蛛、**ドラゴン**、**オードリィ**、**ラヴリラ**、双角鬼、**ゴーレム**、**グリーンゲル**
宝物：宝箱内有**ミッドナイト**

第八话 赤銅の人形遣い
登场角色：格闘令嬢 リリ
登场敌人：ゴロツキ
宝物：闘士のマント

第九话 策略と裏切り
登场角色：戦闘教官 アレイン
登场敌人：アリュッタ、ルーナ、ドーラ、ドッペルゲンガー、ドラゴン、ラヴリラ、双角鬼、野犬、ハーピー
宝物：宝箱内有重力石；隐藏宝箱中有200金币

第九话 哀・吸血姫
登场角色：赤銅の人形遣い カーチャ
登场敌人：ヒュミナ、ラミカ、ドッペルトモエL、ドッペル洵子、女郎蜘蛛、ゴロツキ、剣竜鬼、ゲル、ローパー
宝物：宝箱内有重力石；破坏ドッペルトモエ的手腕可以获得祝福の修具；破坏ドッペル洵子的胸可以获得神秘の霊薬

第十话 密林の守護者
登场角色：密林の守護者 チャムチャム
登场敌人：マミー、ゲル、ハーピー、女郎蜘蛛、ゴーレム、双角鬼、剣竜鬼、野犬
宝物：宝箱内有呪青石；隐藏宝箱中有100金币

第十一话 二人の決意
登场角色：ミシエル
登场敌人：ローパー、双角鬼、ゴーレム、ヒュミナ、ルーナ、ドラゴン、剣竜鬼、オードリィ、フェアリー
宝物：隐藏宝箱中有200金币

第十二话 虚数界･･･再び
登场角色：マジカルパティシエ まろん=まかろん
登场敌人：剣竜鬼、マミー、女郎蜘蛛、ラヴリラ、ゲル、グリーンゲル、ドーラ、ラミカ、九尾の狐
宝物：宝箱内有ブルーローズ；隐藏宝箱中有200金币

第十三话 混沌の虚数界
登场角色：ミシエル
登场敌人：ドーラ、ラミカ、フェアリー、双角鬼、ドッペルゲンガー、ローパー、ウサメカ
宝物：宝箱内有闘志のマント；隐藏宝箱中有200金币；破坏双角鬼胸甲之后可以获得カースガード

第十四话 危険分子 排除命令
登场角色：ドーラ ラミカ
登场敌人：ドッペルゲンガー、ドラゴン、ルーナ、ヒュミナ、九尾の狐、剣竜鬼、野犬、フェアリー
宝物：宝箱内有聖なる指輪；隐藏宝箱中有100金币

第十五话 女王よりの使者
登场角色：自定义
登场敌人：ハーピー、九尾の狐、ルーナ、照竜鬼、オーガー、剣竜鬼、イルマ ゲル
宝物：宝箱内有精神の秘薬；隐藏宝箱中有200金币

第十五话 雷雲の将･･･再び
登场角色：自定义
登场敌人：エリナ、クローデット、ウサメカ、ゴロツキ、ヴァンス衛兵
宝物：宝箱内有精神の秘薬；隐藏宝箱中有100金币

第十六话 逢魔の女王
登场角色：魔法少女 虹原いんく
登场敌人：アルドラ衛兵、ドラゴン、剣竜鬼、オーク、ラヴリラ、照竜鬼、イルマ、アルドラ
宝物：隐藏宝箱中有200金币

第十六话 絡みつく孤高の刃
登场角色：自定义
登场敌人：ドラゴン、オーク、剣竜姫、メデューサ、ゲル、アリュッタ、アイヴィー マミー、照竜鬼、フェアリー、双角鬼
宝物：无

第十七话 蠢く影
登场角色：自定义
登场敌人：アルドラ、ルーナ、アリュッタ、ドッペルゲンガー、マミー、九尾の狐、野犬、ゴーレム
宝物：宝箱内有緋々色原石片；隐藏宝箱中有200金币



第十七话 真の災厄
登场角色：絡みつく孤高の刃 アイヴィー
登场敌人：アイヴィー、ヒュミナ、ドッペルゲンガー、メデューサ、ハーピー、照竜鬼、ゲル、マミー
宝物：宝箱内有緋々色原石片；隐藏宝箱中有300金币

第十八话 禁断の門
登场角色：自定义
登场敌人：ゴーレム、ヒュミナ、ルーナ、ドラゴン、オーク、照竜鬼、ローパー、メデューサ、双角竜、ハーピー、女郎蜘蛛
宝物：宝箱内有精霊の雫；隐藏宝箱中有300金币

第十九话 刻を制御せし者
登场角色：自定义
登场敌人：アリュッタ、ルーナ、ヒュミナ、ローパー、メデューサ、オーク、照竜鬼、フェアリー、ドラゴン、ラヴリラ、オードリィ
宝物：宝箱内有英雄のマント

第二十话 絶対強者
登场角色：自定义
登场敌人：ヴァイス、フレイムドラゴン
宝物：无

第二十一话 シューティングスター
登场角色：自定义
登场敌人：ヴァイス、ダークマミー、マッドローパー、グリーンゲル、ハウンド、ハイオーク ウサロボ、ヘビーゴーレム、護鬼、フレイムドラゴン
宝物：无

第二十二话 折れた心
登场角色：自定义
登场敌人：ダークマミー、マッドローパー、、ハウンド、ハイオーク ウサロボ、護鬼、フレイムドラゴン
宝物：隐藏宝箱中有200金币

第二十二话 悲しみと共に･･･
登场角色：自定义
登场敌人：ダークマミー、マッドローパー、、ハウンド、ハイオーク ウサロボ、護鬼、フレイムドラゴン
宝物：隐藏宝箱中有200金币

第二十二话 いんくの憂鬱
登场角色：自定义
登场敌人：カトレア アリュッタ
宝物：隐藏宝箱中有200金币

第二十三话 覚醒
登场角色：近衛隊長 エリナ、炎の使い手 ニクス
登场敌人：姫蜘蛛、野犬、アリュッタ、ハイハーピー、ダイノス、護鬼
宝物：无

第二十四话 グラビティガール
登场角色：自定义
登场敌人：アイネ、ゴーゴン、ハイハーピー、ゴーレム、グリーンゲル、アリュッタ、ウサメカ、護鬼、メデューサ
宝物：宝箱内有ハッピーフラワー和大地の加護

第二十五话 哀歓
登场角色：愛の戦士 ワンダーモモ、ペインキラー琴音ちゃん
登场敌人：モドキ、オーク、剣竜姫
宝物：宝箱内有火竜眼；隐藏宝箱中有400金币

第二十六话 迫撃！沼地の三人娘
登场角色：自定义
登场敌人：ヘビーゴーレム、九尾の狐、ラフレシア、双角鬼、ダイノス、ダークマミー、メローナ、メナス、アイリ
宝物：宝箱内有アイオライト；隐藏宝箱中有300金币

第二十七话 呉越同舟
登场角色：古代の王女 メナス、千変の刺客 メローナ
登场敌人：アルドラ衛兵、チャムチャム、ヘビーゴーレム、アルドラ、アイヴィー、イルマ、ドッペルゲンガー、ステゴ、ラフレシア、オードリィ
宝物：宝箱内有戦士の指輪；隐藏宝箱中有400金币；击败アルドラ衛兵可以获得特效药、击败ハイハーピー可以获得ファインストーン，破坏イルマ的腕甲可以获得闘士の腕輪，破坏アルドラ的腕甲可以获得覇者の腕輪

第二十八话 神殿の秘宝
登场角色：絡みつく孤高の刃 アイヴィー、牙の暗殺者 イルマ、逢魔の女王 アルドラ、吸血姫 ラミカ、魔術師 ドーラ
登场敌人：ドッペルゲンガー、ヘビーゴーレム、ハイオーク、マッドロッパー、フレイムドラゴン、アイネ
宝物：宝箱内有アクアマリン

第二十九话 天から降ってきた剑客
登场角色：覚醒せし剣姫 柳生十兵衛
登场敌人：オードリィ、姫蜘蛛、双角鬼、ステゴ、ゴロツキ、ルーナ、ヒュミナ
宝物：击败ゴロツキ会获得特効薬和ぶどう酒，击败アリス会获得心眼の神香

第二十九话 魅惑のレシピ
登场角色：自定义
登场敌人：野犬、グリーンゲル、ハイハーピー、アリュッタ、アイネ、護鬼、ダイノス、フレイムドラゴン、ティンクル
宝物：宝箱内有アマラストライプ

第三十话 謎の発光体
登场角色：自定义
登场敌人：ゴロツキ、マッドローパー、ヘビーゴーレム、ダイノス、オードリィ、ウサロボ、ルーナ
宝物：宝箱内有スターライト；隐藏宝箱中有400金币

第三十话 追跡者
登场角色：自定义
登场敌人：姫蜘蛛、ドラゴン、マッドローパー、グリーンゲル、フレイムドラゴン、アリュッタ、アイネ、ヘビーゴーレム、ダイノス、ステゴ
宝物：宝箱内有命の秘薬、精霊の雫、神鉄の腕輪

第三十一话 博物館の攻防
登场角色：自定义
登场敌人：ルーナ、ヒュミナ、ステゴ、ダイノス、ハウンド、ハイオーク、アウトロー
宝物：击败ハイオーク会掉落秘药，击败ダイノス会掉落ぶどう酒，破坏ルーナ的腕甲可以获得レイジーガード

第三十一话 市場の対決
登场角色：自定义
登场敌人：マミー、照竜鬼、ローパー、暴鬼、メデューサ、ハイハーピー、アイネ、アリュッタ
宝物：破坏アリュッタ的腕甲可以获得達人の腕輪

第三十二话 謎のかけら
登场角色：自定义
登场敌人：ヒュミナ、アウトロー、ゴーゴン、イグドラ、ウサロボ、姫蜘蛛、ゴロツキ、ウサメカ、ヘビーゴーレム、ハウンド
宝物：隐藏宝箱中有400金币；破坏ヒュミナ的腰部可以获得秘药

第三十二话 疾風迅兎
登场角色：自定义
登场敌人：ウサメカ、ゴロツキ、アウトロー、ウサロボ
宝物：无



第三十三话 夢の帝国
登场角色：自定义
登场敌人：ハイハーピー、ヘビーゴーレム、キングローパー、イグドラ、レックス、ステゴ、暴鬼、ヒュミナ
宝物：无

第三十三话 鏡の国の・・・
登场角色：自定义
登场敌人：ハウンド、ダイノス、照竜鬼、マッドローパー、ステゴ、ルーナ、フレイムドラゴン、グリーンゲル、クイーンズコープス、タロス、ウサロボ
宝物：宝箱内有精霊の雫、戦いの秘薬；击败フレイムドラゴン掉落心眼の霊香

第三十四话 亀裂の先
登场角色：自定义
登场敌人：ステゴ、ダークマミー、クイーンズコープス、ヒュミナ、レックス、ヘビーゴーレム、タロス、ドッペルゲンガー、ヘルドラゴン、妖狐、暴鬼、イグドラ
宝物：宝箱内有妖しい触手、破邪石

第三十四话 タイムリミット!?
登场角色：自定义
登场敌人：ドッペルゲンガー、グリーンゲル、ブルーゲル、クイーンズコープス、ルーナ、暴鬼、イグドラ、キングローパー、ゴーゴン、タロス、照竜鬼、妖狐
宝物：宝箱内有破邪石、戦神の指輪

第三十五话 ふたつのかけら
登场角色：自定义
登场敌人：ワイルドハーピー、ウサロイド、ブルーゲル、キングローパー、イグドラ、ジャグリラ
宝物：宝箱内有ムーンライト；隐藏宝箱中有500金币；击败ローパー掉落麻痺消し

第三十六话 一縷の希望
登场角色：自定义
登场敌人：ドッペルゲンガー、ティラノ、レックス、ウサロイド、仙狐
宝物：破坏ドッペルゲンガー舞的胸甲可以获得絶技の神香，破坏ティラノ的腰部可以获得神秘の霊薬

第三十七话 Time Bomb
登场角色：自定义
登场敌人：暴鬼、ウサロイド、デスハウンド、ヒュミナ、クイーンズコープス、ダークマミー、キングローパー、マッドローパー、ドッペルゲンガー、鬼蜘蛛、タロス、ルーナ、ティガル、ヘルドラゴン
宝物：宝箱内有カオスストーン；隐藏宝箱中有500金币

第三十八话 摩訶珍味
登场角色：自定义
登场敌人：モドキ、ライノン、モドキリーダー、モドキエース、ドッペルゲンガー、仙狐、ルーナ、アイネ
宝物：宝箱内有精神の砂時計、サンライト

第三十九话 混沌の加速
登场角色：自定义
登场敌人：ティガル、暴鬼、マッドロッパー、ゴーゴン、ドッペルゲンガー、妖狐、タロス、グリーンゲル、クイーンズコープス
宝物：宝箱内有ラッキーコイン、フェアリーチャーム；击败タロス后掉落聖印

第四十话 Adverse Reaction
登场角色：自定义
登场敌人：タロス、ブルーゲル、ワイルドハーピー、ゴーゴン、ジャングリラ、キングローパー、鬼蜘蛛、ドッペルゲンガー、ティラノ
宝物：宝箱内有戦将の指輪、ドライアドの加護；隐藏宝箱中有500金币

第四十一话 Death Trap
登场角色：自定义
登场敌人：タロス、キングローパー、まんいーたー、ラフレシア、クイーンズコープス、ライノン、ティガル、ブルーゲル、ルーナ、アイネ、ヒュミナ、ピクシー
宝物：宝箱内有太陽石；破坏ルーナ的胸甲可以获得神秘のマント

第四十二话 姉妹共感
登场角色：自定义
登场敌人：暴鬼、ウサロイド、ドッペルゲンガー、アイネ、ヘルドラゴン、鬼蜘蛛、キングローパー
宝物：宝箱内有シルバームーン、祝福のマント



第四十三话 次元の亀裂
登场角色：自定义
登场敌人：タロス、クイーンズコープス、ブルーゲル、ティガル、ライノン、ニクス、ティラノ、ルーナ、ヒュドラ、ヘルドラゴン
宝物：宝箱内有クイーンパール、魔人のマント；隐藏宝箱中有500金币

第四十四话 千載一遇
登场角色：自定义
登场敌人：ブルーゲル、タロス、キングローパー、ヘルドラゴン、ヒュドラ、まんいーたー、ドッペルゲンガー、鬼蜘蛛、ヒュミナ、ルーナ
宝物：宝箱内有ホーリーストーン

第四十五话 スペシャルクッキング
登场角色：自定义
登场敌人：ピクシー、アイネ、ヘルドラゴン、ジャグリラ、タロス、ワイルドハーピー、ヒュミナ、ルーナ、デスハウンド、ブルーゲル、暴鬼
宝物：隐藏宝箱中有500金币；破坏ルーナ的腕甲可以获得竜王の腕輪、破坏ヒュミナ的腕甲可以获得覇王の腕輪、破坏アルドラ的腕甲可以获得王者の腕輪

第四十六话 ヴァイスの野望
登场角色：自定义
登场敌人：ヴァイス、仙狐、ライノン、ワイルドハーピー ティラノ、ジャグリラ、まんいーたー、ヒュドラ、ティガル、ピクシー
宝物：无

第四十七话 涙の破片は星々の光
登场角色：自定义
登场敌人：ドッペルゲンガー ヴァイス
宝物：无

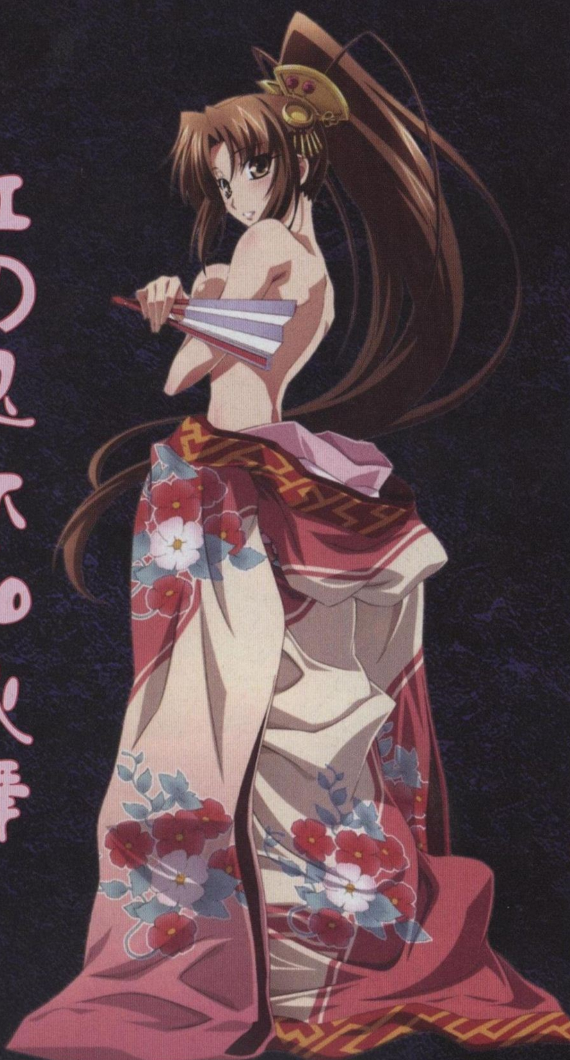
游戏技能列表

技能名称	技能解释	消费SP	习得角色or方法
Block!	1回合之内自己的防御力上升30%	30	魔法少女 虹原いんく
Charge!	自己的斗气增加25%	30	魔法少女 虹原いんく
Parry!	一次敌人的攻击可以完全回避	40	魔法少女 虹原いんく
Power!	一次攻击的命中率与伤害变为普通状态时的两倍	60	魔法少女 虹原いんく
おやつタイム	恢复自己HP的30%	20	门を开く者 アリス
ささやく	可使指定角色的斗气变为0	20	近卫队长 エリナ
つかまえるゾ!	1回合之内自己的命中率上升30%	30	密林の守护者 チャムチャム
のほほん空间	3回合之内，每次行动开始自己周围3格之内的角色恢复HP30%	60	钢铁姬 ユーミル
ふっとばし	临近的一位敌人周围3格内受到自己攻击力的50%伤害	20	钢铁姬 ユーミル
ぶんどる	下次击倒敌人之后获得的金钱变为2倍	40	荒野の义贼 リスティ
やる気満々	将自己的斗气变为100%	70	–
アマラの鉄拳	自己下一次攻击伤害值变为1.5倍伤害	40	古代の王女 メナス
インビジブル	1回合之内所有敌人的攻击全部都可以回避	50	–
インフェルノ	一次攻击的伤害变为2倍	60	炎の使い手 ニクス
ウンディーネの加护	1回合之内自己的攻击力、回避和命中率上升25%	60	运命の子 ディズィー
エリアヒール	周围两格的友军HP恢复50%	50	アイオライト ホーリーストーン ヴィーナスプレス
エリアリフレッシュ	周围两格的友军AP恢复50%	30	大王石 贤者の石
エリアリペアー	周围两格的友军全部位HP恢复50%	80	贤者の石
オールアップ	1回合之内自己的地图攻击招式附加	60	シルバームーン、ヴィーナスプレス
オールダウン	1回合之内指定角色全部下降属性招式附加	65	フェアリーチャーム シルバームーン 贤者の石
カースプラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入被诅咒状态	20	呪青石
キュアオール	指定角色身上所有的异常状态完全回复	35	破邪石 ヴィーナスプレス
キュアカース	指定角色的诅咒状态恢复	15	サファイア
キュアコンフュ	指定角色的混乱状态恢复	35	ターコイズ エンジェライト
キュアタイアー	指定角色的疲劳状态恢复	5	冻竜眼
キュアパライズ	指定角色的麻痹状态恢复	25	ブルーローズ アイロニックブルー
キュアポイズン	指定角色的中毒状态恢复	10	ブルームーン、神青石
キュアメルト	指定角色的溶解状态恢复	20	神青石
キュアレイジー	指定角色的消沉状态恢复	25	ラピスラズリ
クリティカルアップ	1回合之内自己的CT发生率上升25%	20	サンライト 斗神石 红莲石
クリティカルダウン	1回合之内指定角色的CT发生率下降25%	25	魔石の欠片

技能名称	技能解释	消费SP	习得角色or方法
グラビティミラージュ	一次敌人的全部攻击全部回避	40	–
コンフュプラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入混乱状态	25	冻竜眼
シャウト	2回合之内自己周围3格之内的敌人攻击力变为普通状态的50%	40	古代の王女 メナス
スピードアップ	1回合之内自己的回避上升25%	15	タイガーアイ
スピードダウン	1回合之内指定角色的回避降低25%	20	ブラッドストーン
スンガンの诱い	自己的攻击范围+2	25	圣弓の射手 真镜名ミナ
ソウルチャージ	当下攻击力变为1.5倍	40	络みつく孤高の刃 アイヴィー
タイアープラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入疲劳状态	10	ミッドナイト
チェーンリボルバー	1回合之内消费AP数量减半	30	苍の継承者 ノエル=ヴァーミリオン
ディフェンスアップ	1会和之内自己的防御力上升25%	15	アイオライト
ディフェンスダウン	1回合之内指定角色的防御力降低25%	20	クイーンルビー
ネクロのイライラ	1次攻击伤害值变为1.5倍	40	运命の子 ディズィー
ハイパーガード	一次受到的攻击伤害变为1	60	–



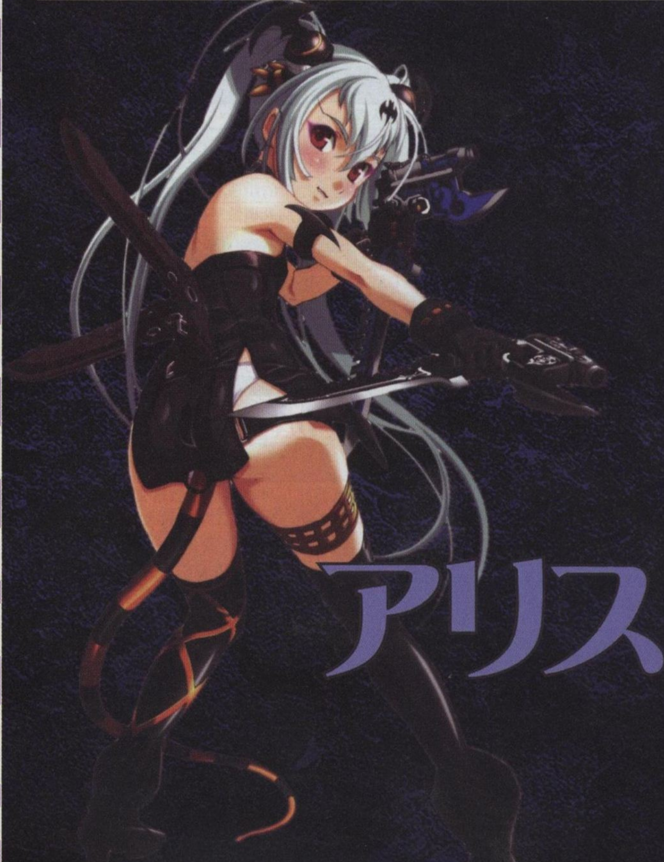
技能名称	技能解释	消费SP	习得角色or方法
パライズプラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入麻痹状态	30	アクアマリン ナイトソウル
パワーMAX発动	将自己的斗气变为100%	70	紅の忍 不知火舞
パワーアップ	1回合之内自己的攻击力上升25%	20	アイロニックブルー クイーンルビー
パワーダウン	1回合之内指定角色的攻击力下降25%	25	太阳石 红莲石
ヒットアップ	1回合之内自己的命中率上升25%	20	カーネリアン
ヒットダウン	1回合之内指定角色的命中率下降25%	25	タイガーアイ
ヒールLV1	恢复自己30%的HP	10	エナジーストーン スターライト
ヒールLV2	恢复自己50%的HP	15	ペリドット ファインストーン
ヒールLV3	恢复指定角色50%的HP	20	シトリン ムーンライト サンライト
ヒールLV4	恢复指定角色全部HP	40	ダイヤモンド ホーリーストーン 月光石 クイーンパール



技能名称	技能解释	消费SP	习得角色or方法
ピアッシング	2会和之内自己周围3格之内的敌人防御力下降50%	80	炎の使い手 ニクス
フラッシュ	1回合之内指定角色的命中值降低30%	30	–
ブレイクバースト	临近的一位敌人周围3格内受到自己攻击力的50%伤害	20	苍の继承者 ノエル＝ヴァーミリオン
ブースト	1回合之内自己的攻击力、回避和命中率上升25%	60	门を开く者 アリス
ベテランヒール	指定角色的HP、全部位HP恢复50%	50	从者 ジャン
ポイズンプラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入中毒状态	15	ポイズンストーン アイロニックブルー
ミキリスライド	1回合之内自己的回避值和命中值上升25%	35	恩を返すもの いろは
ムーブアップ	自己的移动力+3	20	ナイトソウル 火竜眼
ムーブダウン	指定角色的移动力-3	25	重力石
メルトプラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入溶解状态	25	大王石 月光石 カオスストーン
ラッキー	下一次击倒敌人之后获得的金钱和经验值变为2倍	30	–
リフレッシュLV1	恢复自己30%的AP	5	ローズクォーツ
リフレッシュLV2	恢复自己50%的AP	8	瑠璃玉
リフレッシュLV3	恢复指定角色50%的AP	10	绯々色原石片
リフレッシュLV4	恢复指定角色全部AP	20	精灵石
リベンジ	下次反击时造成的伤害变为1.5倍	35	见习い戦士 キュート（ミシエル）
リペアーLV1	自己全部位HP恢复30%	20	リペアストーン ファインストーン 红莲石
リペアーLV2	自己全部位HP恢复50%	30	トパーズ スターライト ムーンライト
リペアーLV3	指定角色全部位HP恢复50%	40	アンバー 月光石
リペアーLV4	指定角色全部位HP完全恢复	60	玻瑠玉 太阳石 クイーンパール
レイジ	1回合之内如果自己剩余的HP很低，攻击敌人的伤害值就会增加	45	格斗令嬢 リリ
レイジープラス	2回合之内击中对手之后有30%的几率使其进入消沉状态	30	カオスストーン エンジェライト
レンジアップ	自己的攻击范围+2	25	斗神石
レンジダウン	指定角色的攻击范围-2	30	火竜眼
ワンダーパワー	1回合之内自己的攻击力、防御力和回避值全部上升20%	50	爱の战士 ワンダーモモ
光合成	自己的HP和全部位HP恢复20%	20	–
呪いの眼差し	2回合之内击中对手之后有50%的几率使其进入被诅咒状态	30	–
咆哮	1回合之内指定角色的回避值下降30%	30	–
女王の威厳	下一次攻击造成的伤害变为1.5倍	40	赤铜の人形遣い カーチャ
好戦意欲	下次攻击如果击败对手还可以继续移动	40	流浪の战士 レイナ

技能名称	技能解释	消费SP	习得角色or方法
属性キラー「优」	对"优属性"的对手造成2倍伤害（只限一次）	40	–
属性キラー「强」	对"强属性"的对手造成2倍伤害（只限一次）	40	–
属性キラー「美」	对"美属性"的对手造成2倍伤害（只限一次）	40	–
巨大化	3回合之内受到的伤害变为50%	45	千変の刺客 メローナ
师の教え	3回合之内每回合AP自动回复的回复量变为平时的2倍	20	森の番人 ノワ
幻惑	2回合之内自己周围3格之内的敌人，防御力、回避值和命中值降低25%	80	逢魔の女王 アルドラ
强袭レシピ	对有利属性的对手造成的伤害变为2倍（只限一次）	45	マジカルパティシエ まろん=まかろん
応援	指定角色的斗气上升20%	30	爱の战士 ワンダーモモ
快愈のディッシュ	周围2格内的友军HP恢复40%	55	–
怒り爆発	对敌人造成的伤害变为1.5倍（只限一次）	40	恩を返すもの いろは 圣弓の射手 真镜名ミナ
悪鬼デルモア	恢复自己30%的HP	20	逢魔の女王 アルドラ
戦技指导	2回合之内自己周围3格内的友军CT发生率上升20%	50	战斗教官アレイン
挑発	1回合内指定角色的命中值下降30%	25	历战の佣兵 エキドナ
救急治疗	指定角色HP恢复40%、全部异常状态回复	35	ペインキラー 琴音ちゃん
木の叶隠れの术	1回合之内敌人所有攻击全部回避	50	一年A组委员长 服部绚子
极上メニュー	指定角色的SP回复40	70	–
歩行术	自己的移动力+1（只限一次）	20	牙の暗杀者 イルマ
毒蛇の牙	2回合之内击中对手之后有50%的几率使其进入中毒状态	30	–
気合溜め	自己的斗气增加25%	30	–
気迫	给予敌人的伤害变为2倍（只限一次）	30	武器屋 カトレア
决死の覚悟	1回合内自己的攻击力上升50%，防御力降低50%	40	–
治愈	指定角色HP回复50%	35	帝都の圣女 メルフア
浮游	自己的攻击范围+2（只限一次）	20	光明の天使 ナナエル
狐火	2回合之内击中对手之后有50%的几率使其进入混乱状态	30	–
猛る武火	对敌人造成的伤害变为1.5倍（只限一次）	40	一年A组委员长 服部绚子
疾风迅雷	对敌人造成的伤害变为2倍（只限一次）	50	雷云の将 クローデット
瞬间移动	6格以内可以进入的场所直接移动	20	见习い战士 キュート（ミシエル）
破邪舞い	周围2格以内的友军全部异常状态回复	40	–
神の祝福	周围2格以内的友军HP回复50%	40	–
究极フルコース	自己的斗气变为100%	70	–
突撃	1回合以内自己的攻击力增加30%	30	–
粉砕	对敌人造成的伤害增加（只限一次）	40	荒野の义贼 リスティ
结界	3回合以内自己周围3格以内的友军受到敌人的伤害降低20%	40	武者巫女 トモエ 魔术师 ドーラ
絶望の深渊	周围5格内敌人斗气变为0	60	–
翻弄	1回合之内攻击攻击范围+2	25	历战の佣兵 エキドナ
花岚	可以进行2次行动	90	–

技能名称	技能解释	消费SP	习得角色or方法
华の圣乳	1回合之内自己的攻击力、回避值和命中值上升25%	60	赤铜の人形遣い カーチャ
华丽なドルチェ	对敌人造成的伤害变为1.5倍（只限一次）	40	–
见切り	敌人所以攻击全部回避（只限一次）	50	觉醒せし剑姫 柳生十兵卫
见习いヒール	指定角色的HP和全部位HP回复30%	30	从者 ジャン
覚醒	命中值和伤害变为2倍（只限一次）	30	觉醒せし剑姫 柳生十兵卫
覚醒	1回合之内自己的攻击力、回避值和命中值上升25%	60	觉醒せし剑姫 柳生十兵卫
言霊	周围3格的全部敌人斗气降低50%	30	近卫队长 エリナ
身体强化	自己的HP或者AP回复50%	30	千变の刺客 メローナ
辛口评価	指定角色的斗气变为0	20	战斗教官 アレイン
逆鳞	命中值和伤害变为2倍（只限一次）	40	吸血姫 ラミカ
连続行动	可以进行2次行动	60	–
部位修复	周围2格的友军全部位HP回复50%	50	钢铁姫 ユーミル 武器屋 カトレア
野生の勘	画面内隐藏物品发现	5	森の番人 ノワ
錬金术	指定角色的各部位HP回复30%	30	络みつく孤高の刃 アイヴィー
闇隠れ	1回合以内敌人所有攻击回避	50	牙の暗杀者 イルマ 吸血姫 ラミカ
闘争心	对敌人造成的伤害变为1.5倍（一次）	30	流浪の戦士 レイナ
阳炎の舞	1回合以内敌人所有攻击回避	50	红の忍 不知火舞
雷云の夸り	1回合以内受到的伤害变为三分之一	40	雷云の将 クローデット
飞行	自己的移动力+3（一次）	20	光明の天使 ナナエル



称霸日本&欧洲之巅

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS

作为足球经营类游戏的元老级游戏，《创造球会》系列拥有着众多的支持者，在这款游戏中玩家将扮演俱乐部的管理者经营自己的球队，感受足球所带来的另一种乐趣。 □文／宇多田

PS Portable PSP	本刊译名：J联赛创造球会7 欧洲加强版		2011年8月4日	
	策略模拟经营	SEGA	6279日元	日语
	UMD	1人	1167MB	全年龄

教练名声等级

名声等级	经验值	等级说明
微弱な人望	0	什么人气也没有的状态
芽生え始めた人望	80	刚刚培养了一些人气名声
平凡な人望	160	非常普通的名声等级
まずまずの人望	320	声望越来越高起来的阶段
形成し始めた人望	640	名声已经达到被别人当做热门话题他评论的程度
完成された人望	1280	可以说差不多就要攒满人气的状态
大いなる人望	2560	被大家期待满满的人气之星
人並み外れた人望	3840	非常超乎人们期望的高人气
類稀なる人望	5120	成为后人口中赞扬的伟大的前辈一般
神の領域	6400	已经找不到什么形容词来形容你所取得的成就，那是只有神才可以达到的境界

教练能力育成指南

训练项目	经验值	训练详解
多彩な戦術練習	280	针对全体球员训练，可以提高「戦術強化」「フォーメーション練習」「多色にブス練習」的等级
多彩な実践練習	280	针对全体球员训练，可以提高「紅白戦」「ミニゲーム」「セットプレイ」的等级
多彩な攻撃練習	280	针对全体球员训练，可以提高「ドリブルシュート」「センタリング」「鳥かご」的等级
多彩な守備練習	280	针对全体球员训练，可以提高「マンマーク」「1vs1ディフェンス」「カバーリング」的等级
多彩なフィジカル練習	280	针对全体球员训练，可以提高「ウエイトトレーニング」「インターバル走」「チューブトレーニング」的等级
FWの潜在能力を見抜く	320	针对前锋的特别练习，可以获得更多的觉醒点数
MFの潜在能力を見抜く	320	针对中场球员的特别练习，可以获得更多的觉醒点数
DFの潜在能力を見抜く	320	针对后卫队员的特别练习，可以获得更多的觉醒点数
GKの潜在能力を見抜く	320	针对门将的特别练习，可以获得更多的觉醒点数
若手の潜在能力を見抜く	320	针对22岁以下年轻球员的特别练习，可以获得更多的觉醒点数。
中堅の潜在能力を見抜く	320	针对23~29岁的中坚球员进行的特别练习，可以获得更多的觉醒点数。
手馴れたFW個別指導	1860	特別練習のうち「ポストシュート」「スライディング・ヘッド」「砂浜ダッシュ」「コーンドリブル」の練習期間を半分に短縮します。
手馴れたMF個別指導	1280	「砂浜ダッシュ」「コーンドリブル」「スクエアパス」「ビジョントレーニング」「サーキットトレーニング」「8の字ドリブル」「バー当て」「ショルダーチャージ」的练习时间缩短一半
手馴れたDF個別指導	1280	「バー当て」「ショルダーチャージ」「ジャンプスクワット」「スライディング練習」的练习时间缩短一半
手馴れたGK個別指導	1280	「ゴールキーピング」的练习时间缩短一半
ストライカー指導に定評	380	特别训练「ポストシュート」的点数获得率上升
ポストプレイヤー指導に定評	380	特别训练「スタンディング・ヘッド」的点数获得率上升
アタッカー指導に定評	380	特别训练「砂浜ダッシュ」的点数获得率上升
ドリブラー指導に定評	380	特别训练「コーンドリブル」的点数获得率上升
パサー指導に定評	380	特别训练「スクエアパス」的点数获得率上升
アンカー指導に定評	380	特别训练「ビジョントレーニング」的点数获得率上升
クラッシャー指導に定評	380	特别训练「サーキットトレーニング」的点数获得率上升
サイドアタッカー指導に定評	380	特别训练「8の字ドリブル」的点数获得率上升
クロサー指導に定評	380	特别训练「バー当て」的点数获得率上升

训练项目	经验值	训练详解
サイドバック指導に定評	380	特别训练「ショルダーチャージ」的点数获得率上升
ストッパー指導に定評	380	特别训练「ジャンプスクワット」的点数获得率上升
スイーパー指導に定評	380	特别训练「スライディング練習」的点数获得率上升
ゴールキーパー指導に定評	380	特别训练「ゴールキーピング」的点数获得率上升
フリーキック指導に定評	380	特别训练时的"プレースキック精度"、"プレースキック变化"成长量上升
戦術指導に定評	380	特别训练时的"戦術理解度"成长量上升
システム指導に定評	380	特别训练时的"システム理解度"成长量上升
選手再生工場	120	有一定几率使得已经度过自己巅峰期的球员重新复活
サブの管理が上手い	80	对于教练的战术安排不满的球员，稳定其情绪
人気がある監督	120	由于教练自身受欢迎程度的提升，使得整个球队也更加受到球迷的喜爱
スピーチ上手	780	针对对球队不满意的队员进行训练，使得全部球员的情绪变得稳定
威厳がある	80	针对对球队不满意的队员进行训练，使得其情绪稍微稳定
とても威厳がある	160	针对对球队不满意的队员进行训练，使得其情绪大幅稳定
どんな選手もフィットさせる	780	使得特定的球员变为整个球队场上的核心，以确保整体战术的实施
フィジカルコーチの経験	160	休息的效果加强
巧みな人心掌握術	640	洽谈时队员的忠诚度增长度增加
絶妙な人心掌握術	1280	洽谈时队员的忠诚度增长度大幅增加
秘蔵っ子好き	1420	可以同时培养2名球员
秘蔵っ子得意	2560	可以同时培养3名球员
面談好き	740	1个月内最多可以和2人洽谈
面談得意	1420	1个月内最多可以和3人洽谈
コーチのポリシーを柔軟にする	2560	教练所拥有的球队风格上升很大一个阶段

特别训练指南

训练名称	训练周期	训练效果
8の字ドリブル	2周	提高球员的运球能力
CBコンバート	12周	转职为后卫
DMコンバート	12周	转职为后腰
FWコンバート	12周	转职为前锋
GKコンバート	12周	转职为守门员
LSBコンバート	12周	转职为坐边卫
LSMコンバート	12周	转职为左路中场球员
LWBコンバート	12周	转职为左边路后腰
LWGコンバート	12周	转职为左边锋
OMコンバート	12周	转职为中场球员
RSBコンバート	12周	转职为右边卫
RSMコンバート	12周	转职为右路中场球员
RWBコンバート	12周	转职为右边路后腰
RWGコンバート	12周	转职为右边锋
コーンドリブル	4周	带球训练，加强球员的球感以及个人技术能力
ゴールキーピング	4周	守门员训练，加强门将的扑球能力
サカつくプレイ	6周	使球员对目前球队的战术等等有更深入的理解认知能力
サーキットトレーニング	4周	多种训练，加强球员体能的上限
ショルダーチャージ	4周	1对1的训练，加强球员在场上的1对1能力
ジャンプスクワット	4周	跳跃训练，加强球员的腰腿部位力量，增加球员弹跳力
スクエアパス	4周	短传训练，加强球员的短传精度等能力
スタンディング・ヘッド	2周	顶球训练，加强球员的头球能力
スライディング練習	4周	滑铲训练，加强防守球员的防守能力
バー当て	3周	中距离传射训练，加强传球的力量以及精度
ビジョントレーニング	3周	视觉能力强化，使得球员拥有更好的场上判断力从而更好的掌控比赛
ポストシュート	4周	定点射门，加强射门的力量以及精度
居残りFK	6周	反复练习任意球，加强任意球的精度等数值
戦術講座	6周	进行战术讲座，使得球员对目前的战术有更加深刻的理解
特別調整	1周	进行特别调整
砂浜ダッシュ	3周	通过在恶劣的沙滩训练队员，使得队员拥有进攻时所需要的瞬间爆发力

觉醒训练指南

训练名称	训练周期	训练效果
FKの極意	2周	任意球的训练，唤醒球员在任意球方面的潜在能力
オフェンスの極意	2周	进攻的训练，唤醒球员在进攻方面的潜在能力
ディフェンスの極意	2周	防守的训练，唤醒球员在防守方面的潜在能力
守備的GKの心得	2周	守门员的防守训练，唤醒门将在守门方面的潜在能力
攻撃的GKの心得	2周	守门员的进攻训练，唤醒门将在进攻方面的潜在能力
精神統一	2周	精神力的训练，唤醒球员在精神方面的潜在能力
肉体改造	2周	体格的训练，唤醒球员在体格方面的潜在能力

得意门生训练指南

训练名称	训练周期	训练效果
きちんと中期効率コース	24周	特别训练和觉醒训练的效果，还可以获得特殊技能
さっくり短期集中コース	12周	有少部分特别训练和觉醒训练的效果，特殊技能的获得率稍微上升一些
じっくり長期持続コース	48周	有部分特别训练和觉醒训练的效果，有几率获得高等级的特殊技能
ぱぱっとお試しコース	4周	有少部分特别训练和觉醒训练的效果，虽然几率较低但是周期短
みっちり超育成コース	96周	可以获得全部效果，但是特殊技能与其他路线相同

擅长阵型讲解

阵型	经验值	阵型说明
F3-4-3	360	攻击型阵型，边路比较强劲，另外三前锋也保证了进攻端的压制，但是后防线相对会比较吃亏
F3-5-2	360	中场队员人数众多，这个阵型是平衡前后场势力的不二选择
F3-6-1	360	虽然只有一个前锋，但是中场人数达到了理论中的最大限度，中场球员也可以参与进攻，所以不用担心一个前锋就不能取得进球，另外本阵型推荐使用中央突破的战术打法
F4-3-3	360	最常见的阵型之一，也是攻守兼备的阵型，可以快速转化场上形势，防守反击效果也很不错
F4-4-2	360	攻守最为平衡的阵型，也是我们最常见到的阵型
F4-5-1	360	后防线人员整齐，中场球员可以平衡前后场，这个阵型是重视中场控制的一个阵型
F5-3-2	360	看上去是一个防守阵型，但是也可以利用边后卫制造得分机会，中前场球员会有更大的发挥空间
F5-4-1	360	重视防守的阵型，攻击端相对会弱化很多，单前锋需要更多的中场支援

结语：本系列因为语言文字的关系，使很多喜欢足球的玩家都不能感受这款游戏的乐趣，如果说这些文字是攻略更不如叫翻译指南，游戏中需要理解的东西有很多，因为页码关系我只能挑选一些个人认为对玩家有所帮助的东西，希望《创造球会》将来可以推出中文版，那样我们就不用费劲的看这些平假名和片假名了。

终极刺客 沉默信条

一面是繁华的都市，喧嚣的人群，火热的派对。一面是优雅的外交，宁静的别墅以及守卫森严的基地。一切都看似那么的平静，那么的普通。然而在这一切中都有可能潜藏着一个危险的身影，带给人们无限恐惧甚至是死亡的正是他——Hitame_47号。

终极刺客虽然以优良的系统，简单的操作，极高的自由度，写实的画面和相对比较阴暗的世界观赢得了同类型游戏的领军之位。但此类游戏即便是在今天也是小众化范围，个人认为这可能是和游戏中的开始关卡并没有太强的代入感，和大部分家并不能容入游戏的阴暗世界有关。放眼看来现在的游戏风格，大多数玩家认为与其成为一名冷酷阴暗的杀手，可能更想成为即帅气又能拯救世界的勇者吧~~

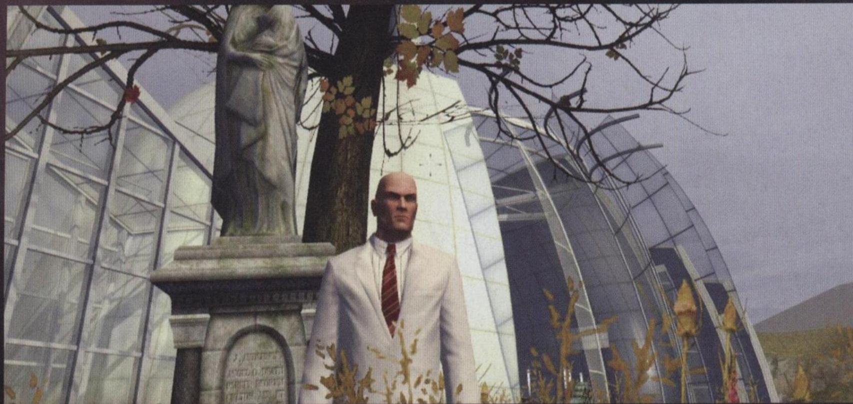
《终极刺客 代号47》

想认识杀手的生活先来从几个方面来了解下47号这个“人”。47号这个外表一看就知道不是好人的大光头，其实带给人们的并不只有恐惧和死亡。杀手这个称呼只是47号的工作，所以他在工作时必须冷酷无情，这一点也充分体现了他的职业素养，其实这同时也是很值得欣赏的地方。说个题外话人家的工作就是要冷着张脸，而现在有多少人必须傻呵呵的笑着过活呢~~其实在平常的生活中47号带给玩家们的更多是一种温柔，或者是对与自我的一种救赎。在他的一生中（额~这么说是不是有点那个~他还没挂呢），其实能算的上是朋友的只有一位半而已。这其中的一位说的是教堂的一位牧师，他在逃出疯人院躲避在教堂时认识的。整个教堂也只有这唯一的一位牧师，是标准的良师益友型。在这里他教会了47号如何正视自己的工作，以及让47号拥有一颗善良的心。47号在每一次任务的报酬都会有很大一部分捐给了慈善事业（是不是红十字协会就不知道了~鉴于他曾经来过中国估计是捐了，真可惜他要是知道真相的话一定又是一场腥风血雨啊），47号除了捐款以外其余的钱款一般都用于生活，更新改造枪支和贿赂。而他在避难时几乎每天都会对牧师祷告，来忏悔自己犯下的罪过。其次47号还是一位重情重义的杀手。这里来说说那一个半朋友中的半个，也就是戴安娜。相信对此款游戏系列感兴趣的玩家们一定都想一睹她的芳容吧，这位神秘的人物一次也没有在大众面前露过面。戴安娜隶属于ICA组织。这里先来说一下这个组织，ICA的全称为Interantional Contract Angency直译为国际合约中介处。该组织为客户提供国际暗杀和拥兵服务，其业务范围据说扩及全球范围。看到47号不停的在全世界各地奔跑，应该是真实的。ICA曾经被美国的FBI调查过，但结果是不要说其本部的位置是个迷，就连ICA是否真实存在都不得而知，可见此组织的隐秘性了。而ICA组织的图案中骷髅下方的的文字为一行拉丁文Merces Letifer直译为“致命交易”可见这个组织从事工作的危险性。话题回到戴安娜，其身份是47号的专属联络员，从最一开始便与47号合作。两人自然也是一直处于互相利用的变化，由于合作时间的推移两人的关系也发生了微妙的关系。在游戏《血钱》的一段剧情中，戴安娜还主动找到了47号。这因该是两人的第一次见面，之前都是电脑图标而已。而47号这么谨慎的人物对于戴安娜的这次突然造访几乎没有什么怀疑，这之后戴安娜用针管放倒了47号。并且让特警带走了他。这种行为虽然是利用了47号，但同时也是一种对他的帮助。其次在《沉默杀手》中类似的剧情也是为救出神父而不得以为之的。在47号的身上还能感受到什么呢？正义感。每个人的思想不同所以做出的事情也会不尽相同，47号自然也是这样。细细看来每一部作品中的每一份任务情报，所有的目标没有一位是普通的平民。47号从不享受杀戮，对于他的目标都也只是干净利落的解决掉而已。不遇到特殊的情况47号绝不会向平民出手，一般也只是将对方击昏或者是注入麻醉剂。虽然47号是为训练成杀手而被制造的克隆人，但在他的心中还是有一把道德的标尺。





因为这类游戏在国内的玩家中还算是小范围，而



且之前的几部也并没有发售主机版。为了让大家能更好的走人47号内心和生活下面特地列举出科瓦克斯教授（47号真正的缔造者）的记录日记，从这里面可以看出47号的成长过程。这样也就能更好的理解他之后决心暗杀一些人的原因。

1964年9月5日，已成功克隆47号在孵化厅里孕育成形。初步体检表明克隆人的完美无瑕。他获得了多少常人无法拥有的能力，其中640509-040147作为他的代号，直到他成人后，才刺到了他的头后。1970年8月21日，47号学习过程中初步反应非常好，以及从他做事高效率上看也不错。在性格社交方面他很安静也并不喜欢多与别人沟通，但他对周围的人很是敏感，最近一段时间他要进行逃亡训练。但是他非常喜欢一只兔子，他的工作人员允许他留下兔子，因为兔子是他唯一可以交流感情的生命。也由这里可以看出47号其实对于生命的感情，在白兔死后47号还亲自埋葬了它，并久久的呆在它的坟前……1971年12月13日，在一次例行身体检查，其中有47位医生正在研究他，真可怜~。他似乎根本就没有事，但周围的医护人员十分着急。我已下令警卫随行前往医学部。1972年4月10日，所有系列克隆人要注射许多类型的疫苗。其中只有47号表现出对针头的极大反感。工作人员随即出来约束他，47号被强制注射了疫苗。希望我们再也不要遇到这样的麻烦。1975 年1月12 日，增加了利用计算机来编辑条形码，并且纹在头后的技术，目的是来自动检测（这个条形码不知道在超市可不可以使用呢，笑~）。扫描器被安装了在实验室，因此我们能容易地跟踪我们制造的克隆人的下落。1978 年2月8日，经过最后一段时间的观察，一些克隆成功了，并且证明了自己的特殊性。其中47 号为了让他在体能上得到训练，给他找到了一个优秀的教练，因为他是一个神枪手。我知道，工作人员没收了他几个弹弓和类似的工具。这个弹弓是47号自己做出来的他曾朝实验人员方向射击石子，这里可以看出47号已经开始有想要反抗的想法，与其他只会服从命令的克隆人不同。1984年5月15日，在一次例行的血液样本检验的时候47严重伤害了一个医生，我们在受害医生的胳膊里找到几跟针，事件居然出奇的平静了之后，警卫被押回宿舍审问。经审讯，警卫解释说这一切都发生得很快，而他却无法阻止47号。我们现在已经增加一倍兵力，使47没有办法随便去往卫队医生。这时47号的身手已经可以算得上是出色的了。1987年11月16日，47号是结束训练人们的当中一个，AK-47冲锋枪向我讲述了关于事件的技能射程。当前的目标似乎并很容易的就能挑战，还有47被多个角度拍摄，什么教练称为“Smilets”，纸板的目标。他手法技术近乎完美，但他心中有自己的想法。 还有工作继续要做呢。1987 年12月8 日，在武术训练当中47号某一天感觉有点不受束缚。需要三个医生大约四个小时的时间才能让47再次得到知觉。一次不幸的事件，但克隆的技术最关键的就在这里，并且有一些让他们真正地能引起我的自豪感。在他们之中的47号，他习惯教练怕他们，因为自豪便是从那得来的。1989年9月5日，今天是47的25岁的生日。他被告知自己没有父母，更有趣的是，他知道了很多他的身世，他从一个满脸孩子气转变成了一个真正的男人。看来我的前途非常光明，他似乎有着无懈可击的初衷。1993年7月8日，47号已顺利完成所有学习训练的课程，他一定愿意和我一起去做更大的事业。我已经为他规划好了总体的蓝图，我已经开始运作，开始了最为重要的阶段。1998年12月25日，真正考验我的成果的时候到了，我决定“释放”我最钟爱的白老鼠。在给47号洗过脑后，我成功的塑造出了一个完美的、没有任何感情的杀手，鉴于47号在26年前的感情流露事件后，我已彻底在47的大脑中消除了他的感情系统。虽然沉睡了5年，但47号的身手与枪法仍然是其他克隆人无法比拟的，而且更重要的一点就是：47号几乎已达到彻底的冰冷！这一点从47号干掉警卫的手法可以看出，他已是我最完美的作品！从监视器前看着47号的离去，我忍不住笑了。1999年3月15日，一年以后，47号现在已为ICA杀手集团服务。我的杰作的初战结果还不错，以一人之力将香港最大的黑帮红龙帮彻底翻了个天！我认识这个帮的首领李弘，他的中华剑术的确无人可比，但就是这样也死在我白老鼠无情的枪口下。嗯……47号果然值得继续观察下去。1999年6月6日，47号接下了一个任务，潜入哥伦比亚丛林中一个大毒枭的基地，杀死毒枭并毁掉其制毒实验室。我知道，当我写下这份记录时，那个毒枭以及他的基地已经不复存在了。1999年8月31日，这次47的任务是到布达佩斯的一个大饭店内，杀死贩卖放射金属的卖家与买家并带走金属。47号的做法仍然是干脆利落，而且还学会了利用意外事故，卖家是在桑拿浴室被煤气熏死的。这真是令我越来越兴奋了！ 1999年11月20日，47号在鹿特丹完成的任务真可是达到了登峰造极的冷！他居然购买了转轮机枪这种恐怖的武器，呵呵看来是我该行动的时候了。罗马尼亚，47号出生的地方，确切的说是罗马尼亚郊区的一座精神病院地下我的秘密私人实验室内。我已生产出大批量的复制人杀手，但却都是一群程式化思想的 48号复制人。我的目的只有一个：进行对47号最后的测试！在写下这份记录时我已想到我会有两种结果：一是成功制作出完美的杀手并将其制服为己所用。二……就是被自己一手栽培出来的白老鼠送入地狱！当然这位疯狂的博士最终猜对了自己的未来，那就是第二个选项，至于他那一堆的48号也完成了自己的使命。他们的测试结果是：47号已经成为这个世界上最完美的冷酷杀手……

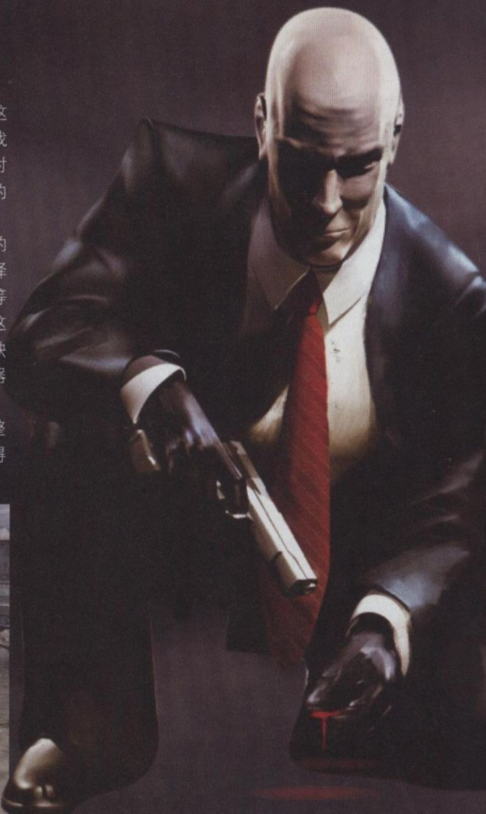
在第一部中出于对命运的抗争，47号杀掉了他的五个父亲。剧情中我们知道他的五个父亲来自不同的国家，全部都是二战时活下来的军人。有人为了自己的目的，其实就是为了钱而选择开发基因技术。经过了几十年的三次失败后，47号便诞生了……47号虽然是克隆人但与其他的正常人无异。他不会像Snake那样提前衰老，也不会有任何属于克隆人的不良反应。随着时间的延续，这个组织教给了47号越来越多的杀人知识。47号其实是不幸的，他身为一名克隆人，有着独立的思维却不得不接受别人给安排好的人生。但是47号的性质可完全不同，他会依靠不得不学会的本领来反抗他的人生。他亲手毁灭了想要控制他的组织，从此他不是被人所控制的克隆人，不是别人的摇钱树和杀人工具。从此他只作为自己而生存，杀该死的人，做应做的事。他有了全新的身份——终极刺客。

由IOINTERACTIVE开发EIDOS发行的《杀手47》系列，把玩家代入了一个全新的游戏世界。带领玩家渐渐的走入了一个杀手的生活和内心。早在第一代发售的时候，终极刺客的画面就已经可以说开发到了那时的极限。虽然操作系统什么的比较不尽如人意，比如第一代中的敌人AI可以说是到达一种让人匪夷所思的境界，可能是年代过早，时间的问题。游戏中的NPC有时看到你杀人却熟视不睹，而有的时候完全没有看到你杀人却像感应到一样，疯狂的向你开枪。其枪法也让人蛋疼，有时各个都是神枪手，但是有的时候所有人都像是第一次用枪一样，站在他五米以内却如何也打不准。即便如此，其悬念快意的剧情和超高的游戏性还是让不少人一下子成为了杀手FANS，而之后本作的销量对于出生的游戏来说也很是不错了。当然这样的销量也与那时流行的游戏大环境有关，这样的反响也为后续的作品奠定了基础。



《终极刺客 沉默杀手》

在一代的成功下其系列的第二部作品《终极刺客 沉默杀手》发售了。虽然这部作品发售的平台单一，但这款游戏堪称经典。就算是时至今日依然会有不少的杀手FANS重温这款游戏。本作继续延续一代的游戏风格，而在上代中被人称为弊病的操作在这一代中得到了改善。但游戏中的不足之处也很明显，比如说被称之为“滑步”的BUG。我到现在也不是很清楚这个是BUG还是游戏设计时专门留下来的彩蛋……由于使用滑步走路是没有声音的，所以二代的游戏过程中也简单的很多，从敌人背后滑步过去是绝对不会被人发现的。由此凸显二代的敌人AI弱智到了极点。大家都知道想要在本作中拿到最高评定的“沉默杀手”不用“滑步”真的是很难。但即便是有BUG在，也仍然没能挡住玩家们对这款游戏的热情。杀手系列走向了新的高度……游戏中的整体风格依旧是以潜入暗杀为主，同时射击时还加入了第一人称的视点，这也是考虑到有很多的玩家并不喜欢或者不习惯第三人称射击而准备的。游戏中47号依旧要穿梭于世界各地去完成一个个的小任务，自然暗杀的手段和方法也有了更多的选择余地，比如可以在目标食物中投毒等等。在天诛等游戏中也可以看到类似的完成任务的方法，看来这年头下毒是暗杀的王道啊……而在任务中不可或缺的武器改造系统也做的很不错，特别是远程的武器令很多玩家所钟爱。但是重武器减少，只有M60、SP12等。游戏的音乐由布达佩斯爱乐乐团演奏，整体非常迎合游戏的氛围。在音效制作方面更是赢得了英国皇家协会设计年度大奖。







《终极刺客 契约》

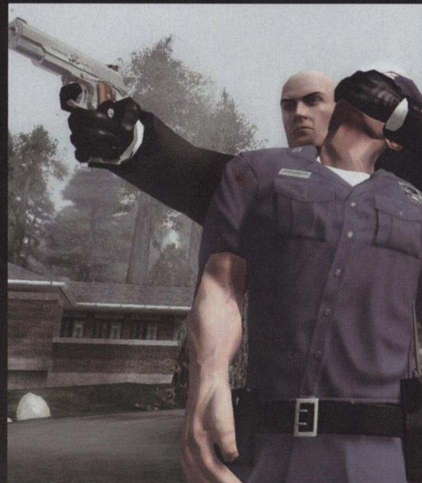
二代的良好反应下厂商自然很配合的继续推出新作，2004年4月《终极刺客 契约》诞生了，比起之前更阴暗的世界观。良好的画面相较之前又有了很大的提高，游戏采用了全新的图形引擎。整个的远景画面效果很是出众，大量的模糊技术也使得场景画面表现柔和。故事也更加的紧凑和具有张力。同时游戏中还加入了更多的武器和动作。转轮机枪威力大幅度提高，一直射可以把人打在天花板上。作为逐渐揭开47号身世的本作，游戏中故事主要将的是47号成为杀手的过程。但是本作最终因为一些BUG等等的原因使得在玩家中反而恶评如潮，这也是唯一遗憾的一点吧。



《终极刺客 血腥报酬》

这一部发售的时候在欧美游戏市场中此类游戏渐渐的也多了起来，最著名的要属《分裂细胞》了，当然之后的销量也自然是很不错的。花费了多年时间的改革，终于打造出了目前为止可以说是杀手系列的领军之作——《终极刺客 血腥报酬》也就是大家常说的《血钱》。从这一作开始厂商很配合的发售了主机版。这部做品可以说是取前几作之精华的一作，改善了前作中大量的不足之处。还加入了新的彩蛋和玩点。游戏中的画面表现觉对属于同期游戏的上乘，光影的表现柔和，给人一种相当舒服的感觉。游戏系统方面加入了备受好评的“恶名系统”，游戏中可以利用赚到的报酬来向线人购买情报，还可以用于贿赂警察。并且“恶名系统”还会影响到之后NPC的对话等。在视点方面的进化也不得不提，本作中自由的视点可以随意调整。在执行暗杀任务时可以随时的观察到四周的情况，不会出现之前因看不到身边而被围殴的状况。另外本作中的武器系统也十分的强大，利用改装后的武器可以帮助玩家顺利的执行任务。但是重武器只剩下SP12这个有点可惜了。而敌人的AI在本作中也得到前所未有的大幅强化，在游戏中47号做出的动作或事情敌人的反映几乎和现实是一样的。比如在47号强力的武力威慑下，勇敢的群众会拿起守卫掉下的枪支武器与47号展开巅峰对决，额……在本作的故事中47号仍然继续为CIA组织工作，然而他的同伴却不觉中一个一个的消失了。他与CIA也多方失去了联系，而47号也成为了他人猎杀的目标，一场阴谋正展开着……





《终极刺客 赦免》

“之前《终极刺客》系列都是核心向的作品，而玩家的普遍反映是很难。因此我们希望在本作中可以更加的亲和，更加的简单，以便于更多的玩家能够接受它。自然我们也会保留强硬与核心的部分，我们不会疏远多年来支持它的粉丝的”—— Tore Blystad

终极刺客系列的第五部作品，在本作的视频中可以看出47号发生了很多的改变。先从外表上看47号居然长了眉毛，额~之前那帅气的脸啊。不知道玩家们看到这样的47形象会有什么样的感觉呢，总体看来47号仿佛苍老了不少。在系统和动作上加入不少新的元素，比如不仅可以空手勒死敌人也可以扯下电话线来勒死敌人。在掩护系统中可以藏在黑暗阴影中快速躲避和侦查，在游戏中换装系统也加强了不少。在穿上他人的衣服后可以学习他人的动作来减少守备的怀疑，本作敌人的AI也很明显的相比之前提高不少。47号要在不同的情况下，做出不同的行动来减少守备的怀疑才行。而且本作战斗部分更加强注重技巧性，面对众多敌人时并不能像之前的作品一样，在无视评定的前提下可以无双般的射杀一通，这样做只会给47号带来更多的麻烦。《终极刺客》系列游戏开发的时间每一作相比较同类游戏都很长，这一作中可以看出制作者更大幅进化的决心。喜欢杀手系类的玩家们大家一起拭目以待吧~~



《终极刺客》同名电影

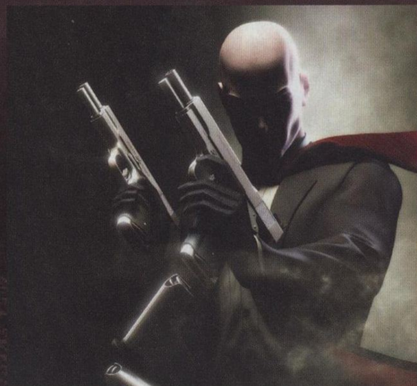
由游戏改编的同名电影，在游戏《终极刺客 血腥报酬》之后也登上了大银幕。电影的世界观依旧参照了游戏一贯的风格，虽说是根据第四部改编而成，但是剧情与游戏中有着很大的出入。电影中讲述的是47号在俄罗斯执行任务时发生的故事。而在电影上映后的反响也十分的火热，票房过亿。就在杀手系列的第五部《终极刺客 赦免》发售的同时。已经确定电影的第二部也会出现在大家的面前。在第二部中是否还会由第一部的47号扮演者Timothy Olyphant继续出演还不得而知，目前福克斯电影的制作人由Adrian Askarieh、Daniel Alter与Chuck Gordon联合担任，大家又可以期待了。

终极刺客　终极回顾　历数故事时间轴

在上世纪50年代，五名来自亚、欧、南美洲不同国家的士兵,在法国外籍军团中结下了生死之交。退役后,其中的“知识份子”Ort-Meyer博士开始着手研究基因工程。上世纪50年代末期，Ort-Meyer以罗马尼亚某精神病院为掩护,在地下实验室开发出三批克隆人。前两批以贩卖器官赚取大量金钱,第三批由于高死亡率只好做罢。Ort-Meyer开始开发第四批“增强改良人种”。1964年9月5日，第四批克隆人的成功活体诞生,以后脑编号“640509-040147”的后两位命名,代号为47。47号基因源于Ort-Meyer、Lee Hong、Pablo Ochoa、Franz Fuchs和Arkadij Jegorov这五个人。此五人命名为为“五人团”。而这时47号开始训练杀人技巧,Ort-Meyer决定把47号培养成杀人机器。1993年，Lee Hong、Pablo Ochoa、Franz Fuchs和Arkadij Jegorov得知Ort-Meyer在背地里开发出47号,企图夺取其基因工程的技术,五人团内部发生争斗。1998年，Ort-Meyer在五人团内部争斗中顿起杀心,于是故意放出47,企图杀死Lee Hong、Pablo Ochoa、Franz Fuchs和Arkadij Jegorov,顺便收集47的实战数据。1999年，47号加入ICA(神秘的国际杀手组织),结识联系人戴安娜。47号的杀手生涯开始了……47号来到中国香港,开始为一个固定雇主工作,杀死了香港红龙帮首脑Lee Hong。同年,47号来到哥伦比亚,在红色营地杀死Pablo Ochoa。同年,47号来到布达佩斯,在酒店杀死Franz Fuchs,并回收了“生化炸弹”。同年,47号来到荷兰鹿特丹,得知杀手上门的Arkadij Jegorov,立刻逃离公海,但被早已得知行踪的47号杀死。2000年，47号来到贝丁富德庄园,杀死了庄园主人及其儿子同年,47来到西伯利亚,杀死买家和贝雅科霍夫的船长并炸毁贝雅科霍夫号潜艇。同年,47号回到罗马尼亚,在这里,他杀死了肉王和一名律师。同年,47号回到精神病院,得知自己之前的任务全部是Ort-Meyer在幕后安的,Ort-Meyer已经厌恶了47号这个“拥有自我意识”的克隆人。于是下令让大量代号48杀死47号,但47号杀死了48,并闯入Ort-Meyer的实验室,结束了他的生命。同年,被警方通缉的47号无路可逃,只好隐居在西西里的一所教堂,过着平静的生活,并与神父（Vittorio）成为朋友。

2001年，Arkadij Jegorov的哥哥Sergei Zavarotko得知弟弟被杀,于是打算逼迫47出现,等待47号没有利用价值之时,再将其杀死。同年,Sergei Zavarotko派属下绑架了Vittorio,47在被逼无奈之际,重新返回ICA,开始拯救Vittorio的行动。同年,47号接连被一神秘雇主雇佣,连续完成多个任务。同年,47和ICA同时得知,神秘雇主正是Sergei Zavarotko,他利用了ICA,现如今成为国际通缉犯。同年,47号奉命前往圣彼得堡,企图暗杀Sergei Zavarotko,但却陷入圈套,与自己的“兄弟”同为克隆人的17号遭遇,之后47号杀死了17号,并得知Sergei Zavarotko绑架Vittorio,占领了西西里教堂。同年,47潜入西西里教堂,与Sergei Zavarotko的大批手下交战,最终杀死Sergei Zavarotko,救出Vittorio。　　大仇得报的47,告别了Vittorio,回到黑暗的杀手世界。2004年3月17日，47前往法国的巴黎歌剧院,将一著名歌剧演员和一名律师杀死,在撤离之后,47在巴黎街头被当地警长阿尔伯特·法瑞尔开枪打伤,逃回旅店,在失血的昏迷中,往日的一幕幕杀戮经历历历在目。多亏一位神秘老人的帮助,47号才捡回了一条命。但小旅馆已经被警察重重包围,47号制造了一场混乱。趁乱杀死了偷袭自己的那名警长,乘坐飞机离开了法国。2004年，47号从Diana处得知,ICA内部发生动乱,一名称为“Franchise”的组织给ICA带来不小的压力。2004年3月31日，47号伤势痊愈之后,来到了美国的北加利福尼亚,在康复中心杀死了3名在逃的歹徒,并救出了中情局的特工Smith。同年,47号陆续完成多个任务. 还杀死了“Franchise”派来的三名刺杀47号的刺客。2005年9月22日，Smith与47号取得了联系,告知47他的处境十分危险,美国副总统丹尼尔莫里斯为了夺取总统的职务,与Franchise联合起来,打算在白宫行刺总统。如果刺杀成功,Franchise就会派大量杀手去刺杀47号。于是47号在9月22日深夜潜入了白宫,将准备刺杀总统的“马克帕奇兹3号”杀手杀死,然后又杀了妄图夺权的副总统,之后安全撤离。2005年10月，47回到了自己的藏身处,等待着Franchise不可避免的到来,然而ICA的戴安娜先来一步,要47马上逃走,在两人对话期间戴安娜趁47不备,将一枚麻醉针刺入了47的肩膀,47挣扎了几下,倒地而亡了。原来戴安娜已经被神秘组织收买,她此来的目的就是刺杀47号。2005年10月，47的葬礼开始了,Franchise的头目Alexander和Diana都在场,原来47并没有真的死去,而是假死了过去,戴安娜的这个手段只是为了给47号打掩护,她吻下47号解药后离开了葬礼现场。在葬礼举行期间,47号一跃而起,与Franchise展开一场殊死的战斗,将Franchise的所有成员和Alexander全部杀死,然后离开了墓地。之后《终极刺客 赦免》来临了，47号的故事仍然继续着……

《终极刺客》系列虽然到现在只有四部已经发售，但其独特的游戏风格却正在被越来越多的人所接受。利用不同的方式和武器达到最高评定时的爽快感可不是什么《刺客信条》之类可比拟的。之前从每一代的进化中可以明显的看出在武器方面，特别是重武器，每一次都字减少。而新作《终极刺客 赦免》的剧情中也可以看出，拿着重武器直接冲向目标疯狂杀戮的时代可能不会再有了。虽说如此，但还是相信这次一定又会进化到新的高度，玩家们拭目以待吧~~



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

07.28-08.14



主任 宇多田

误打误撞又买了一台PS3之后终于不用忍受编辑部那台20G的老机器了，这下想往机器里拷多少东西都可以，我也第一次把《征服》放进光驱小玩了一下。另外SSF4AE和WE也是每天的必修课，最近编辑部不管会不会玩格斗的都喜欢来打上几局，大家虽然技术一般但也玩的不亦乐乎，其实我心中的游戏就应该这样，高手达人什么的毕竟是少数，从游戏中获得快乐才是第一位，当然我依旧很崇拜那些游戏达人，话说回来我又开始挑战超忍难度的忍龙2了，各种扑街啊……



科员 蔬菜汁

一期一次的评分真是，几多欢喜几多愁，因为如果有一块儿"巧克力"蛋糕（当然小编是巧克力派的，如果读者您是草莓派的话就把引号里的词换成草莓，如果是香草派的换成香草，妹子派换成妹子），不让你一次吃个够，只给你一小扣儿，舔一下儿，还得说出是什么巧克力、感觉怎么样？再来写几十个波澜壮阔、很扯的文字给大家看，你觉得你乐意吗？不知道读者朋友们怎么想，反正我是不乐意，所以我们彼此都凑活、将就一下吧。这次试玩的游戏中女王之门真是个不错的游戏，在平凡又不起眼的游戏中显得那么耀眼和有亲和力。



清洁工 小紫

这半个月来每晚临睡前开始游戏PSP上的《AIR》，中文剧情真是不错。冲动之下一直游玩到深夜12点以后才休息。计划中想同时进行《解放之刃REXX》的，但是不知道是不是人品问题，在游戏中只要一到过场动画就一定会死机。难道我的普罗米修斯4过时了？第二天问过赤银才知道居然系统已经升级到六几儿，我落伍了么……回想在PSP版《战神斯巴达幽灵》发售时也是如此，身为读者的自己还向DR留言疑问。之后发现大家就是用普4的系统做的攻略，真人品额。



被研究 赤银

最近借宇多田新淘的二手PS3上AP耍怪物猎人，俺的MHP3狩猎时间终于超过1000小时了。之前没有人跟咱玩所以荒废了一阵时间，借着高清化的东风，我的狩魂又燃烧起来了。前两天自己一个人太刀把煌黑龙给过了，终于完成了所有怪的单人讨伐。等25号HD版发售之后再投入到伟大的联机事业中去好了。最近玩了《恶魔幸存者2》，如此好的DS角色扮演恐怕是今后少有了，于是狠心入了正。目前预定月底入3DS顺便把前作的复刻版入了，然后就是等9月底的闪乱神乐和未来的新LP了。任天堂，我真的谢谢你！这次降价太及时了！在PSV降临之前姑且让我赏赏3DS好了。

30分 恶魔幸存者2



NDS

ATLUS
2011年7月28日　1人
角色扮演　12岁以上

本作是《女神异闻录》系列的外传延伸性质最新作，游戏舞台设定在架空的日本，因为突然袭来的神秘侵略者而陷入了紧张状态，侵略者北斗七星会一天一次向日本袭来，日本全土渐渐陷入了绝望和恐怖的深渊……

推荐人群
玩过前作的玩家;
《女神异闻录》FANS;
日式RPG控;
恶魔收集控

作为日趋没落的NDS平台最近仅有的准人气游戏，本作在游戏性上还是很不错的，超过前作两倍以上的恶魔也让喜欢这系列游戏的玩家大呼过瘾，对于目前仍坚守在NDS阵地的玩家来说应该很久没有什么好玩的游戏了，本作大家可以尝试一下，当然关于游戏画面已经音效等方面因为平台的限制我们要求不能太高，另外建议各位玩家留意一下本作的剧情。

战斗时变成了SLG战斗系统，给玩家留出很大的思考空间；可召唤的恶魔数量增加了很多，这让收集为本作增添了不少乐趣。剧情依然很扯，北斗七星也被请了出来，日本又一次惨遭灭顶之灾，拯救世界的命运再次落到一个高中生头上，还好不是小学生或者初中生，下次也让上班族过一把瘾吧。因为不是正统作，加上原创要素不是太多，所以给人留下的印象不深。

首先要说的是游戏中旗袍妹子的设计真是赞啊，又是一款可爱的战略RPG。仲魔系统很值得好好研究一下，游戏故事背景设定有些老套。在游戏中根据不同的情况做出的选择会对之后的剧情有很大影响，回应各个角色的对话也会影响到战斗能力成长，这点做的非常棒。虽然平台是NDS但画面制作精良，强烈推荐给喜好人士，去向那7天的世界吧~

本作游戏占据了赤银的全部萌点，人设是《无头骑士异闻录》的安田典生，少年大叔妹子御姐无限美；加上系列熟悉的金子大神的仲魔设定，赞。声优阵容同样豪华，虽然可惜DS上没有全程语音不过我已然知足。系统是经典的女神转生系列衍生进化型，加之多路线、多结局、多周目收集的设定，剧情上淡淡的世界末日气息，各个结局或共存、或支配、或平等、或变革的主题着实引人入胜。

31分 女王之门 混沌螺旋



PSP

NBGI
2011年7月28日　1人
策略角色扮演　17岁以上

本作和众多动漫游戏作品合作，实现不同作品中的女性角色跨界梦幻对战。故事描述财宝猎人艾莉丝打开了传说中的「女王之门」，门中出现了从各个异世界穿梭时空而来的女战士，穿越时空的战斗就这样展开了！

推荐人群
破衣控;
ACG爱好者;
人设控;
所有男性玩家

在这款游戏中玩家可以看到各种各样眼熟的角色，这也是本作最不同寻常的地方，另外各种女性角色破衣画面也是这款游戏的一大噱头，虽然关键部位会被各种各样的东西过滤掉，但这完全不影响各种男性玩家对本作的支持，在游戏方面游戏中规中矩并没有什么太大的亮点，当然这款游戏关键就是我前面说的那些，游戏性什么的就显得很次要了，大家应该懂的……

一直很期待的游戏，因为早些年（其实只是前一阵儿）从赤银仔做这游戏介绍时那一脸猥琐的样子，我就知道这一定是个好游戏。果然，虽说类型是策略模拟，但游戏其实一上来就大打妹子牌，类型什么的自不必说，各种姿势和体味的美少女都在游戏中的不同阶段大大秀了一把，最要命的铠甲破坏也让人玩的心急火燎，不过都是点到为止，没有那么大限度，手纸不用。

"清凉系"作品总是能引起很多人的好感，比如小编我……整体来说画面相较同类游戏表现还是不错的，战斗部分特技制作华丽大气。在战斗中人物的表情变化也十分丰富。游戏的换装系统表现出强大的实力，破坏对方身体防具部位可使其防具掉落。全部破坏的话会有华丽特写爆出，而不知火舞妹子的出现也成为游戏的亮点，怎么感觉现在的游戏都走这种风格了……

本作依然卖肉继续啊……美少女机战说起来确实是个不错的题材，不过无论怎么摇看多了总会腻的。而剧情上则少了机战中最大的看点，原作世界观和剧情的再现，这不能不说是系列的软肋了。此外虽然游戏引入了诸多ACG作品中的妹子，不过隐约地总感觉有些作画崩坏。加上不给力的没有剧情部分配音，对好感度还是有些影响。或许，期望越大失望也就越大指的就是这种情况吧。

研究中心公告

29分 卡比大集合



NDS

NINTENDO
2011年8月4日 1人
动作冒险 全年龄

有一天卡比正在草地上睡觉，突然受到死灵迪亚斯的诅咒，卡比不但失去了吸收复制的能力，还被分裂成十只迷你卡比。为了解除诅咒迷你卡比们踏上旅途，一边善用分身新能力解除关卡谜题，一边和敌人奋勇作战。

推荐人群
- 系列爱好者；
- 对可爱事物没有抵抗力的人；
- 轻松游戏人群；
- 女性玩家

任天堂所提倡的游戏性就是这样，没有华丽的画面，也没有宏大的世界观，简简单单几个小肉球就能征服一大批的玩家，这次拥有分身能力的卡比在游戏中依旧需要解决各式各样的谜题，简简单单的一关下来可以发现这其中游戏制作人员有多用心，虽然整体还是一个小品级的游戏，但是在我们大作玩的审美疲劳时试试这款游戏，绝对会有意料之外的收获。

记得前不久才刚刚做完卡比大集合的游戏介绍，这么快就上市了，真是岁月如梭啊，我一边感慨地摸着脸上的褶子，一边体验着卡比带来的视觉冲击。看着一堆小卡比在屏幕上得瑟，眼花缭乱、手忙脚乱之外，心里也扑腾扑腾地闹个不停，反正就是挺喜兴的感觉，涌上心头。虽然吃了果子可以让卡比变多，但是控制很方便，不会乱，而且还可以在空中神奇地飞行嘞。

在NDS上游玩此类游戏感觉真是超赞的。游戏中使用触控笔就可以完成所有的操作，控制可爱的十只卡比在屏幕上冒险解密乐趣十足。场景关卡整体做的不错，特别是沙漠之岛萨拉桑德拉这关给自己印象深刻。在清凉的夏末，听着轻松的背景音乐游戏本作很是惬意。不论在任何的平台上面，每一次卡比的出现都能给大家带来很多的欢笑。话说为么不出3DS版呢?

对卡比真的没爱啊。或许又是老生常谈了，不知为什么赤银对这种低幼向的休闲轻松类游戏就是没爱啊。无论是任天堂的马大叔，还是世嘉的音速刺猬等等这类的家伙我果然还是敬而远之好了。其实说可爱确实可爱，卡比嘛，除了可爱就没有任何长处了。或许有些女性玩家有可能会喜欢这款游戏吧，男生为了勾引妹子或许也会玩这款游戏，不过赤银没兴趣，还是留给喜欢它的孩子们去玩吧。

29分 J联赛创造球会7 欧洲强化版



PSP

SEGA
2011年8月4日 1人
策略模拟经营 全年龄

本作是该系列游戏的15周年纪念作品，继承系列游戏一贯的经营模拟要素，收录J联赛38俱乐部与欧洲六大联赛的116个俱乐部。这次玩家将以全权教练的身分来经营球队，并随经验与名声的累积来让自己成长。

推荐人群
- 足球迷；
- 系列游戏FANS；
- 有经济头脑的玩家；
- 想成为俱乐部老板的人

这款游戏只适合懂球的人，作为一款俱乐部经营类游戏本作收录的俱乐部数量还算不错，当然日本足球游戏在版权这方面一直不怎么给力，这点大家就忍了吧。游戏中对俱乐部的运作尽量做得更加耐玩，想要把一支平民球队带到足坛顶峰是一件充满挑战性的事情，在习惯WE这种控制球员的足球游戏之后不妨试试换个身份和视角，感受另一种足球带来的乐趣。

真想把这款游戏推荐给我们的中国足协，从打探球员的能力和特点开始，一直到组成球队后维系球员与教练的关系，球员的成长等等太多可供参考的要素。对待球迷的态度其实也在游戏中得到体现，比如安排本队球员参加球迷见面会与球迷亲密接触以提高公会的声望，总之就是越玩越觉得有意思，当小弟那么多年，也搓搓脚心的泥，当一把扛把子老大，过过瘾。

一款以教练身份指导球队的游戏，对于足球游戏自己平时是比较喜欢玩的。但是水平限制在和朋友一起随便乱踢的状态中。不踢向自家球门就不错了，足球游戏带给自己的就是和朋友在一起时的谈天说地而已。对于当教练之类的衍生作品，从此类游戏出现开始自己就看都没看过一眼。在听取了别人的意见后还是不很明朗，所以喜好人士请参考他人。

还记得小时候，经常看到表哥在电脑上玩PC的创造球会。我就很奇怪，为什么他每局只按几个键，然后慢慢的观看一场球赛在AI的控制下完成。它的乐趣是在哪里?到现在我依然不是很明白。踢球就已经很没意思了，看着AI演算下的虚伪的球赛真的那么好玩吗?好吧，其实这和模拟恋爱游戏是一个道理，在现实中无法做到的东西，人们用电脑模拟来替自己实现梦想。其实，也不错呢。

33分 勇者30 第二部



PSP

Marvelous
2011年8月4日 1~4人
高速角色扮演 全年龄

本作是以30秒内打倒魔王的独特设定与系统获得好评的《勇者30》系列最新作，在继承前作备受好评的有点基础上，改良了游戏系统并强化了角色扮演要素，收录5名角色剧本，以及全新的任务编辑模式等。

推荐人群
- 玩过前作的FANS；
- 对自己智商有自信的人；
- 最近PSP闲置的玩家；
- 30秒的勇者们

还记得我在玩前作的时候各种搞笑各种杯具，那时候一直在感慨制作这款游戏的人是如何独具匠心，虽然游戏的画面看上去很幼稚，但是想要玩转这款游戏可不是一件容易的事情，这次游戏新作再次证明了这一点，看不起这短短30秒钟的人会付出惨痛的代价。另外游戏支持四人同乐，叫上自己的好友一起去对抗大魔王神马的吧，你的时间只有30秒哦!

用最简单的画面打造出的一款趣味游戏，从游戏名到一个个出现在游戏中的小要素，都体现着制作人的心思在里面。没有坑长的剧情、没有波澜壮阔的主题歌、没有绚烂华丽的CG也没有豪华的CV阵容，处处体现着平凡与朴素、又反馈回玩家们的睿智与快乐。短短的30秒，包含的却是很多很多，太久没玩到这么有内涵的“游戏”了，现在的游戏都让人觉得晕。

坐公车，做地铁时无聊的话，此款游戏绝对是上乘之选。本来就不是以卖画面为主的游戏，所以画面与前作没有太大的改变。音效很好的继承前作的风格，游戏性也依旧很高。此外本作中全新的任务编辑模式也相当的有趣，很有研究价值。叫上喜欢此系列的朋友一起4人联机，可是乐趣多多。在玩《愤怒的小鸟》的人们，快快进入勇者的世界吧~

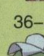
有很多人有一种误区，认为这就是一个每关只要只有30秒的游戏。我只能说你们错了。要知道游戏中有可爱调皮的守财奴女神，只要我们花重金祈祷一次就会把游戏时间恢复到30，于是我们有了无数个30秒来探索地图，行侠仗义，打败魔王，拯救世界。这个游戏简约而不简单，请不要用对待小品游戏的眼光看待本作，要知道，这，是一款RPG……一个真正勇者的RPG。

这期杂志截稿之后我就又回归到蜗居编辑部的状态了，最近一直对3DS的降价耿耿于怀，这是我第一次经历主机这么快就降价，而且这机器买到现在自己入手的游戏也就四款，对于之前一直算是掌机界霸主的NINTENDO来说这次的机器真的很怪异，不知道接下来3DS会绝地大反击还是变成当年NGC那样的尴尬境地，也许现在我们经历的正是掌机界一次重大的变革，当然以上都是我个人脑内YY而已，不过最近老任的日子真的不怎么好过，很多喜欢凑热闹的人起哄说什么任天堂倒闭了才好之类的风凉话，虽然任天堂很多游戏被认为是小孩子的东西，但如今游戏业界能有任天堂这样发掘游戏性的厂商真的不太多了，如果有一天连老任都放弃重视游戏性那才是最大的杯具……

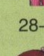
多嘴劝一下如今喜欢给自己扣一个X黑或者X蜜的玩家，不要因为自己的喜好去诋毁别人的审美，首先这样做真的没无聊，其次如果哪天只剩下你眼中那一家公司一家独大，你连个基本的选择权利都没有的时候，痛苦的又会是谁呢?

评分细则：

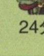

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



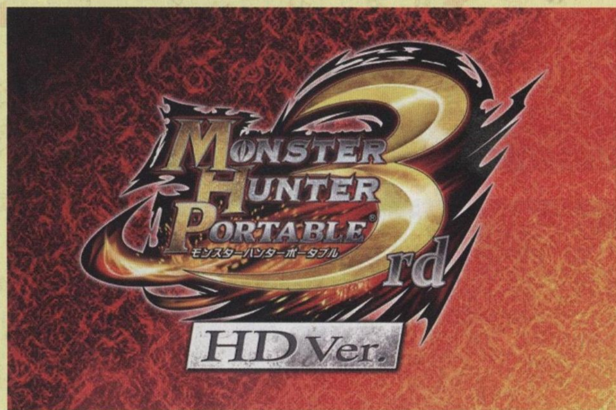
小熊专栏第十七期！上期在专栏里提过自己想收一台二手的PS3，不知道是不是被上帝听到了，最近真的阴差阳错的买了一台，事情是这个样子的：我的一位好友在我的感染下对PS3产生了极大的兴趣，但是新机器太贵所以他委托我帮他寻觅一台好一些的二手机器，而正巧我还真找到了一台很不错的二手机器，很多人都在抢着要，晚出手肯定就让别人买走了，所以我就先帮朋友买了下来，可谁知道当我给朋友打电话通知他这消息的时候，那小子居然改变主意转移到了360阵营，我就这样稀奇古怪的入手了自己的第三台PS3，对于一直紧急危机的小熊来说这真有够杯具的，不过还好这机器真的很不错，价格也很实在，考虑了一下就留在编辑部自己玩好了……这里还有一个小花絮，因为是刚买的机器，所以我得在这机器里面重新建立我的账号，其中光是同步下载我的奖杯数据就用了一个多小时，加上中间不断的提示连接错误，整整折腾了一天的时间，所以说奖杯控你们伤不起啊……

我自己喜欢把完美了的游戏封盘带回家里，编辑部留着的都是还没有完美的游戏，前阵子收拾游戏的时候拿出了三上真司的《征服》，赤银看到惊讶的说：你小子还没玩这游戏呢？这时候我才发现买了这游戏都快一年了，我压根都没把光盘放进过主机光驱，究其原因还是游戏太多实在玩不过来，话说接下来又是年底的游戏狂潮，不知道今年哪款游戏会不幸成为我手中的下一个《征服》……最近有关老游戏HD化的消息是一个接着一个，玩家在大呼过瘾的同时也在为自己的钱包默默流泪，那么这期「くまの部屋」我们就来说说关于"高清重制"的这点事儿~

《怪物猎人P3 高清版》

关于《怪物猎人》这个系列真的不需要太多的介绍，在大家拿到这期杂志的时候，本作差不多已经快要发售了，这应该算是HD风暴的开始，而且要知道本作是由一款PSP平台的游戏HD化成为PS3游戏，虽然在画面上我们不敢做过多的奢求，但是这样的一款游戏它注定是要吸引全球玩家的目光的，更何况是《怪物猎人》系列，这个系列可以说是现在CAPCOM最赚钱的游戏之一，它在全球的销量早已突破千万，而厂商趁着《怪物猎人 携带版3》的温度还没有退去的现在，选择推出这么一款高清重制版游戏，就是为了更有效的吸收这款作品的价值，而我们玩家也不会对这样的做法指指点点，毕竟这么好玩的游戏，多一些平台可以让更多的人体验到作为一名猎人的乐趣，但是唯一遗憾的是本作并没有加入PS3游戏的奖杯系统。

游戏没有加入奖杯系统的这个消息一经确认，有很多玩家都表示无法理解，因为奖杯系统可以说是现在PS3游戏不可或缺的一部分，它可以让玩家更好更深入的去研究一款游戏，不知道这次CAPCOM为什么会选择不导入奖杯系统，也许是PSP移植游戏的原因？但是要知道《战神 起源》也是PSP的游戏移植到PS3上的，人家可没有说不加入奖杯系统。这样的决定我想肯定是要影响到本作的销量的，千万不要小看了像我这样的奖杯控一族，就我个人而言在得知本作没有加入奖杯系统之后选择了放弃购买本作，年底这段时间内大作实在是太多，每个玩家都会仔细选择，而奖杯控对于一款没有奖杯，甚至可以在PSP上玩到的游戏，热情降低是肯定的事情，当然也有很多MH的死忠不在乎这些类似浮云的东西，比如说编辑部的赤银就早早的预定了这款游戏，我想世界上这种玩家肯定为数众多，本作的大卖似乎现在就已经看得见了，到时候PSN上肯定是狩猎一族的天下，只可惜这其中没有我啊……

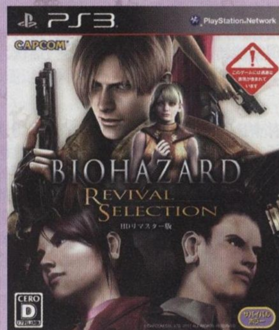


《生化危机 重生精选集》

9月里我个人最期待的游戏是什么？就是这个《生化危机 重生精选集》了，很多人肯定会奇怪，9月大作那么多为什么我最期待的是这么一款复刻的重制游戏呢？当然我很清楚9月的游戏阵容，这个月中我需要购入五款游戏，其中不乏有《最终幻想 零式》以及《真 三国无双6猛将传》这样的大作，但是《生化危机》对我来说有着特殊的含义，虽然我也说不清这游戏对我来说究竟意味着什么，它不像《合金装备》或者《最终幻想》一样可以说是我的最爱，但是我的生活中却从不能没有它，即使这次是复刻的游戏我依旧是非常非常的期待。

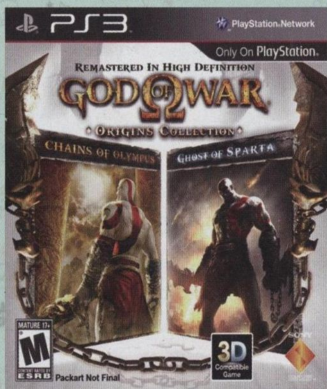


在我的正版收藏中《生化危机》的正统作品只有4代，这一直是我的一个小小的遗憾，而这次的重制版CAPCOM会推出一个豪华收藏版，里面会包括《生化危机》1~3代的游戏以及这次重制的《生化危机4》和《生化危机 代号维罗妮卡》（当然我知道这两个游戏在一张蓝光盘中），这个限定版套装简直就是专门为我设计的啊（请原来我的厚颜无耻），当时官方公布了这个套装之后我就在自己的微博中说过，即使是卖血我也要买，这样我就可以一下子攒齐了所有的《生化危机》作品（PS2上的《生化危机爆发》不在我的考虑范围之内），最关键的是这个豪华版套装价格很实在，没有漫天要价，这也是我坚定购买这一版本的原因之一，有喜欢《生化危机》的朋友可以到时候可以和我一样考虑一下这个套装，过了这村儿可就没这店儿了，而且这豪华版里还有很多对于生化迷来说很有吸引力的物品，比如肩章、OST等等，我实在是找不出不买它的理由啊！还不清楚这豪华版是个什么东西的请参考上方的图片……



《战神 起源》

今年9月还真是一个HD充斥的月份，除了上面的《生化危机 重生精选集》之外还有《战神 起源》这部作品，和《怪物猎人P3》的高清重制版一样，本作也是把PSP的游戏拽到了PS3平台上，另外一张光盘中两个《战神》的游戏这种设定之前就已经有过了，PS2上的两作《战神》曾经就在PS3上推出过复刻版的合集，而且一张游戏盘里两个游戏两个白金这对于我等奖杯控来说是甚大的吸引力啊！《战神》系列可以说是近几年中人气超高的美式动作类游戏，作为SONY游戏平台的独占游戏，本系列的素质一直没有让玩家失望过，游戏中控制奎托斯干掉一个接一个所谓的神灵，那感觉绝对爽！这次将PSP上的两部作品移植到PS3上，使得《战神》系列的全部作品都登陆到了PS3平台，而关于PSP上的这两部作品，唯一的遗憾就是流程过短，这个部分在这次移植版中应该不会有所改变，毕竟这只是一次高清重制，不会为游戏增加新的剧情部分，所以喜欢《战神》的玩家们就忍忍吧，毕竟我们以后还会有纯粹家用机版的《战神4》。



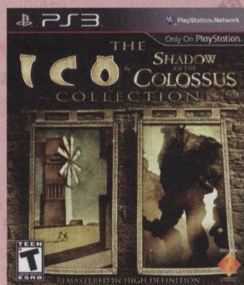
关于《战神》系列的正统续作，虽然现在还没有准确的消息，但是谁都知道这是必然会发生的事情，在《战神3》结尾处虽然奎托斯看上去是死掉了，但是最后游戏仍然给人留以了悬念，那地上的血迹除了是奎爷的还会是其他人的吗？不过我现在担心的是之前的三部曲已经把该杀的神都杀掉了，接下来的新作在故事剧情方面该会如何定位将是问题之一，虽然在神话世界中还有很多很多神灵没有登场，但是不要忘记宙斯已经领便当了，即使真的使用其它神灵我想在分量上也略显不足，不过这些都是制作小组要考虑的事情，我们这些玩家只要耐心等待就可以了，希望制作小组到时候可以给我们玩家一个绝对想不到的惊喜，有人会说关于《战神4》现在什么消息都还没有，一切都是YY，我个人认为即使现在我们只能幻想一下，但是《战神4》真的已经离我们越来越近了……

《ICO+旺达与巨像 高清重制版》

在所有的高清重制版游戏中最先放出消息的是哪一款游戏呢？那就是《ICO+旺达与巨像》这部作品了，从最开始玩家自己的美好幻想到最后官方确认了本作真实存在，这个过程充满着不可思议，相比FF7漫无边际的重制谣言，本作更加真实的让我们可以触碰的到。



作为PS2平台上的经典作品，《ICO》和《旺达与巨像》对于我们这些玩家来说就是过去的回忆，其实对于《ICO》我是比较没有发言权的，因为这款游戏当初我没有太仔细的去游玩，但是后者《旺达与巨像》就不一样那个了，我还清楚的记得在第一次玩到《旺达与巨像》时被游戏风格所震撼的样子，一望无际的草原，有山有树，有水有云，玩家可以骑着马在这样的场景里肆意的驰骋，不用担心会有敌人干扰，这游戏里根本没有杂兵的概念，这也是我从来没有遇到过的。而当我第一次遇到那巨大无比的BOSS时，视觉上的冲击真的无法形容，那种身高上的对比，那种实力上的差距，还有千辛万苦击败所有神像后那出人意料的结局，这样的游戏是我之前从来没有见过的，甚至可以说这样的游戏是我之前想都没有想过的，而就是这样的一款游戏震撼了无数的玩家，以至于到了PS3时代会有如此之多的人要求重制本作，因为我们实在很想知道在如今PS3这么强大的机能支持下，这款游戏将会变成什么样子。不过说到这里需要提醒一下各位玩家，本作也仅仅是高清版本的游戏，不会针对PS3重新制作，所以最后游戏出来的效果和同期PS3游戏还是会有很大区别的，我想大家应该和我一样不在乎这些，只要是重制版，只要能在PS3上玩到本作就可以了，画面提升了就可以了，我们的要求并不高，SCE能听到玩家的声音，能在PS3上推出这个合集已经让我们这些老玩家泪流满面了，谢谢你们！



《合金装备 高清重制版》



前面提到了在9月我最期待的游戏是《生化危机 重生精选集》，而在所有确定已经HD化的游戏中我最期待的就要数这款游戏了，我的最爱——《合金装备》。说实话我没有想到MGS会出HD版，之前3DS的MGS3已经让我很吃惊了，没想到小岛秀夫在之后又给我们这些深爱着这个系列的玩家如此巨大的惊喜！这次《合金装备》的高清重制版中包含了三款游戏，分别是《合金装备2》、《合金装备3》以及《和平行者》，前两款都是PS2游戏，而《和平行者》则是PSP平台的游戏。

我曾经说过如果以后的《合金装备》系列游戏增加奖杯系统，那么我绝对不可能白金，因为小岛秀夫这家伙肯定会给你来个什么“最高难度下0发现0杀人”之类的BT奖杯，而这次的HD版《合金装备》是否增加奖杯系统，会增加什么样的奖杯现在还不清楚，但是即使我真的白金无望，我也不会放弃朝着这游戏的白金奖杯前进的，毕竟这是我最爱的游戏。关于这次《合金装备 高清重制版》，还有一个需要说明一下的地方，那就是美版游戏和日版游戏的区别，这次美版的《合金装备 高清重制版》一张蓝光盘中包含了全部三款游戏，而日版则是分成两个游戏发售的，分别是《合金装备 高清重制版》以及《和平行者 高清重制版》，也就是说日版把《和平行者》单独拿出来作为一个独立的游戏发售，所以一些日版控这次就需要购买两款游戏，再加上日版游戏本来就要比美版贵上不少，再再加上最近日元的汇率又提升了，所以这次想要购买日版《合金装备 高清重制版》的玩家可要做好充分的心理准备，这俩游戏加在一起可不便宜，我突然想起自己也是一位标准的日版游戏控……这TMD坑爹呢不是？美版一张盘能够放下为什么到了日版这边就变成两张了？这个问题真的是百思不得其解，要买本作日版游戏的玩家，真是委屈大家了……

《寂静岭 高清重制版》

最后要说的就是这个《寂静岭》的高清重制版，本作是目前相关资料放出最少的作品，我们只看到了几张游戏的截图以及这次游戏的LOGO，从目前的消息来看本次高清重制版游戏中将包含《寂静岭2》以及《寂静岭3》两款游戏，而且平台暂定只对应PS3，当然今后是不是真的不在其他平台上发售现在还不好说，这年头厂商拍肩的事情太正常不过了。

《寂静岭》可以说是日本游戏界难得的一款偏美式的恐怖游戏，它和《生化危机》不同，在本系列游戏中我们更多看到的是关于宗教的种种；而《寂静岭》也和《零》系列不同，它不走灵异的鬼怪风格，这里只有血淋淋的畸形敌人，整个游戏都是趋于美式风格的。虽然近几年《寂静岭》的处境有些尴尬，但是2代和3代在玩家心目中的地位是无需怀疑的，尤其是经典的不能再经典的《寂静岭2》，这次游戏宣布推出高清重制版也是众望所归，而且官方声称这次的高清重制版游戏将会把画面分辨率提升到1080P，究竟游戏只是单纯意义上的拉伸分辨率到1080P还是真的重新制作，这些目前还没办法确定，从目前游戏的宣传影像中来看画面还是非常不错的，喜欢本系列的玩家要多多留意今后杂志对本作的报道，另外《寂静岭》的新作也公布了有一段时间了，按我个人估计这次的高清重制版将会提前发售，玩家可以先用这款游戏热热身，以便迎接之后的正统续作，如果我估计的没错的话这次高清版游戏仅仅是一个开胃菜，之后的那才是大餐，敬请期待吧！



とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット



大家好，我是赤银。时间过得真快，不知不觉又是一期。今天的你是否如昨天般快乐，而明天的你又是否还会在看红魔馆呢？嘛不管过去或是将来会怎样，这少这一刻是你我所共有的……愿这世界懂得珍惜。最近看到微薄上有关某盗图的问题争论得沸沸扬扬。赤银不觉感到一阵胆寒……虽然红模馆里多是赤银自己拍自己做的模型，可是其他部分呢？这题头某うどんやC80怪物猎人エロ本11的插图不就是活生生的“盗图”吗？未经作者允许擅自使用，还好我没有称是自己画的，不然真的很严重啊？不知大家对这个问题怎么看呢？红魔馆是否应该自肃一下只用原创的东西？又或者是标注出处作者就可以了呢？还请各位读者指教。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.26		2011年8月2X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	雷狼的17岁



普鲁斯特问卷答案

上期写到了普鲁斯特问卷，于是应某些人（谁？）的要求把赤银2009年10月26日回答的和目前（2011年8月某日）的答案对比一下好了。或许可以对大家理解赤银这个存在有所帮助。感兴趣的同学可以看看，不感兴趣的同学可以跳过。谢谢。

1.你认为最完美的快乐是怎样的？
09：有值得自己义无反顾为之付出的事情，并且享受其过程的快乐。
11：享受每一刻的生活。

2.你最希望拥有哪种才华？
09：音乐（钢琴最喜欢了……其次小提琴或是吉他吧。
11：同上。

3.你最恐惧的是什么？
09：会觉得不快难受的事情或许有很多，恐惧的话很难说……大概没有。
11：截稿日当天还有1万字的稿子没写……

4.你目前的心境怎样？
09：淡淡的绝望？嘛，倒也不至于，不过是没什么好期待的是了。
11：美编胖子又来催稿了，有点儿虚。

5.还在世的人中你最钦佩的是谁？
09：没有……吧，我一般不会把他人放在眼里，又或者是说对他人没有兴趣。
11：唔，其实很多。我喜欢的作品的作者什么的，不过这或许不算钦佩吧？

6.你认为自己最伟大的成就是什么？
09：能以我现在的世界观价值观活着并活下去本身就是成就吧，嘛有些自恋了？（笑
11：唔……同上。

7.你自己的哪个特点让你最觉得痛恨？
09：没有，指望不到他人只有靠自己欣赏自己……所以还是有些自恋呢。硬要说的话，永远不会做多余的努力这点？
11：从不在截稿日前一天完成任务，其实本质上和上面是一个意思？

8.你最喜欢的旅行是哪一次？
09：讨厌旅行。
11：讨厌旅行。

9.你最痛恨别人的什么特点？
09：自以为是。
11：自以为是。

10.你最珍惜的财产是什么？
09：记忆。
11：所有我所拥有的一切。

11.你最奢侈的是什么？
09：用无数应该用来干正事的时间来享受快乐。
11：上面确实很奢侈呢。不过现在觉得是买了N多模型堆积着不拼……

12.你认为程度最浅的痛苦是什么？
09：不被理解。
11：口腔溃疡。（目前进行时orz

13.你认为哪种美德是被过高评估的？
09：诚实。
11：嘛，硬要说的话就是诚实。因为没有人是完全诚实的，除非是白痴。于是大家都只希望别人对自己诚实，而把自己至于问题外。

14.你最喜欢的职业是什么？
09：小说家。
11：声优。

15.你对自己的外表哪一点不满意？
09：瘦。
11：唔……还好。虽然没啥魅力……

16.你最后悔的事情是什么？
09：生涯无悔……虽然或许有能做得更好的事吧。
11：太多了，所以后悔没意义……于是都忘了。

17.还在世的人中你最鄙视的是谁？
09：没有特别最鄙视的，因为那些真正惹人讨厌的家伙不值得。
11：很多，没意义……忘了它们吧。

18.你最喜欢男性身上的什么品质？
09：坚持……执着，又或者说是信念。
11：嗯，同上好了。

19.你使用过的最多的单词或者是词语是什么？
09：嗯。
11：还好。

20.你最喜欢女性身上的什么品质？
09：矜持。
11：嘛，同上好了。

21.你最伤痛的事是什么？
09：过去或许曾经有过，未来或许将会有……不过目前没有。
11：目前也没有。

22.你最看重朋友的什么特点？
09：嘛我并不过于看重朋友，不过如果的情况下……是理解吧。
11：唔……为他人着想，嘛这好像和是不是朋友并没本质的关系？

23.你这一生中最爱的人或东西是什么？
09：目前为止最爱的是某人吧。
11：目前为止最爱的是某人嗯。

24.你希望以什么样的方式死去？
09：和全世界同归于尽……之类的，嘛（笑
11：上面的不错。或者是为了一个人背叛全世界，然后被全世界绞死什么的……嘛（笑

25.何时何地让你感觉到最快乐？
09：听喜欢的歌，看喜欢的东西，和喜欢的人在一起。
11：附加一个做喜欢的事情好了。

26.如果你可以改变你的家庭中的一件事，那会是什么？
09：有个兄弟姐妹的话……
11：同上。

27.如果你能选择的话，你希望让什么重现？
09：世界大战。
11：嘛，世界大战好了。

28.你的座右铭是什么？
09：无铭……不愿被一句话规范住自己，不过如果说喜欢的一句话嘛——人的性能是生来注定的，能够从弱者变成为强者的人是不存在的。
11：无铭……喜欢话很多，可惜没有一一记下来，于是也就不一一写了。

とある赤銀の紅模分館（ガンプラスム）

本期的红模馆开始之前让我们先谈两句题外话，当然其实也不是和模型一点关系也没有啦。不知道大家在拼模型中有没有这种感觉，不同的模型带给我们的“满足度”是不同的。像是一款模型，各个零件水口设置很隐蔽处理起来非常简单，组装位置都非常合理，拼装过程中非常舒适，完成之后有一种满足感，这种情况下我们称之为满足度高的模型。而另一种情况，板件材质粗糙，零件大小不合适，组装后松散难以固定姿势等等，往往令人在拼模型中留下溢于言表的变扭感受，这种的应该就是满足度极低的一种表现了。以赤银的经验来讲，各种模型中PG的满足度为最高，RG与MG类似但由于其小巧别有加分，HG与SD差之，当然同样比例中的不同模型也有满足度的差别，还可以再细分是了。此外必须一提的是，国产山寨模型的满足度实在是难以忍受，或许不能一概而论，但是和同类BANDAI作品相比差距还是一目了然的。

好了差不多让我们进入正题。本次为大家带来的是一款旧作模型，2005年出品的MG1/100比例No.80的亀霸。大家或许会感到疑问，为什么赤银突然抽风想起来要做这个东西了呢？咳咳，其实是赤银在某网站（dalong）浏览模型介绍中偶然看到了这只，被其可爱的外形（？）和充满内涵的构造所吸引，随即便买来组装好为大家推荐了。



赤银评测

说起来本模型最大的特点，想必就是其强大的可动性和PG般丰富的内部构造了吧，当然，还有其可爱的外观。

开发历史

MSM-03战蟹量产化成功之后，吉翁公国军为了追求更高性能的水陆两用机，开始着手MSM-07魔蟹的研发。紧接着，为了将战蟹改修成更为小型轻量化而又易于生产的新机型，便开始了本机MSM-04龟霸的开发。

由于这款机体大量采用了和MS-06J扎古II共通的部件以减少成本，使得开发得以顺利的进行，其实战配备的时间反而比MSM-07要早。此外，由于特别首次采用了复座式驾驶舱的结构，本机也常作为水陆两用MS训练机使用。

引擎由于为了削减开发、生产、运用方面的开支，本来预定为直接使用扎古II的版本，为此开发阵容不得不面对水陆两用MS的一个根本性的矛盾。首先为了抵抗水压必须设计出强固的机体构造和强韧的装甲，然而由此而造成的机体自重增加则会造成其陆上运动能力的显著低下。而为了提高陆上机体运动性，则有必要采用更大功率的引擎。然而龟霸的制作理念却是“开发比战蟹更为易于生产的水陆两用MS”，新开发大出力引擎明显违反了这一理念。最终，通过搭载两台扎古引擎（为了确保搭载空间而进行了缩小化），而成功获得了略胜于战蟹的引擎出力。机体大小保持在和战蟹同等水平下，实现了将其生产性和运用成本降低到了战蟹所无法比拟的程度。更重要的是，由于需要较大引擎出力只限于陆地活动时，本机在水中航行时能够只启动部分的一台引擎，这时机体产生的废热量得以降低到了水陆两用MS难以想象的水平，有着难以被红外热感应雷达发现的优势。同时，将机体装甲全体用电波吸收剂施以加工，并将其涂装采用湿地等地域难以识别的暗棕色，使其有了较高的隐蔽性。于是龟霸在岸边侦查任务等需要隐秘性的战局中得以频繁使用。大战末期加布罗攻略战中就有本型机以及改修机MSM-04G、MSM-04N参战。本机一共生产了60架左右。

机体概要

机体编号：MSM-04
机体名：アッガイ（Acguy、龟霸）
出现作品：机动战士高达（0079）
机体类型：水陆两用量产型MS
制造商：吉翁尼克公司
所属：吉翁
初次配备：U.C.0079

技术参数
内部环境：标准复座式驾驶舱
尺寸：
全高：19.2米
本体重量：91.6吨
全备重量：129.0吨
装甲材料：超硬钢合金
发电机出力：1870千瓦
推进力：109600公斤
加速度：0.85G
水中速度：53节
装备：
固定武装：
头部105mm火神炮×4；
6连装导弹发射器；
腕部格斗用爪；
机关炮；米加粒子炮



PG级的骨骼内构

正如本期红模馆开头所说，制作模型的满足感和其内构的复杂程度是分不开的，而龟霸就具有着MG顶级水准的内构设计。全身几乎都采用了多重骨架，每部分与外装甲之间都还有一层内部骨骼，而头部更是由多重内构组合而成。其外部装甲下隐藏着无比绚烂的内部世界，而这只有真正亲自组装才能真切的感受到其伟大。

完美的可动

其上下前后360°度可移动单眼探测器，肩部和腿根部以及四肢可伸缩，可弹射收纳格斗爪等等充满了各种可动要素。360°可动的四肢配合伸缩机能，可以实现各种千奇百怪的动作。这一点上和赤银之前做过的MG版GN-X的感觉有所类似，不过GN-X可是2010年才发售的啊。二者5年的差距，龟霸丝毫不显逊色。





丰富的武装和配件

左手的可弹射爪和右手的鱼雷，附赠脚部的涡流水流效果，导弹射出效果配件，配合带支架的地台，以及数个还原动画原作剧情的小人，不能不说实在是丰富到家了啊。

可爱的外形

大头、圆滚滚的身体、短小的四肢，不得不说本模型受到女性爱好者喜爱是有充分的原因的。之后推出的HG版龟霸甚至还有熊霸粉红版本存在。嘛，看图就知道了。各位宅男们不买一个送给女朋友吗？好吧，宅男不一定有女朋友……我错了。



总而言之，本作实在是满足度满点，集可动性、帅气与可爱于一身的经典之作，比起华丽的新安洲、坑爹的独角兽、帅气的红蓝异端完全有过之而无不及的一只MG啊。

与之相比，最近发售的模魂真悟SD第二弹Ex-S高达则实在不得不让人道一声遗憾。虽然自第一弹的夜莺（电软291期红魔馆有介绍评测）开始就有些许的感觉到了，我擦你们出这款模型是不是只是为了给高端模型控准备的啊？靠贴纸来分色什么的实在是不能忍啊（你的贴纸要是好也行，质量太坑爹了吧），这不是逼着我们学笔涂喷漆吗？各种零件契合度不够，眼部发光确实很给力，可是我LED灯装不进去电池盒是我错了吗？用笔刀削过整形后好歹放进去了，结果眼睛和面部又被卡住无法插入（本来也超紧的），结果又把LED蹭得移位，不得不把头部拆开重装（头部同样超紧，这里再次感谢某人送俺的开件器）。几番轮回之后，LED的插脚终于被俺搞断，于是放弃了。好吧，我是菜B，我没技术。我说咱亮灯非要搞得这么复杂么……复杂也好，不要弄出这样零件大小不合适的构造来欺负菜B好么。好吧，或许是俺人品不好赶上了这种残次件吧（上次的夜莺也是有个件怎么也插不结实，好吧，俺一直没人品）。越发对真悟的质量定位产生怀疑了，但愿下一作……不会成为我最后一件国产模型吧。（配图是赤银“出师未捷身先死”的Ex-S高达，或许由于高光看的不是很清楚，上面赤银用牙齿咬合的时候创造了N多战损效果……）





电软刑侦室

2D侦探育成栏目进行中

感谢大家购买306期杂志，说完这几个字还要再编排几段才能完事儿，每当这个时候，一种周一早晨下车走进公司大楼、暑假开学前最后一天的晚上等等内种无力抗拒的苍白感，顿时涌上心头。回忆我和“要拯救世界的汤米侠”这段时间的合作，聊得最多的是一款叫做XX世界的网游，其次是假借找素材之名指指点点地谈论CJ上的美眉……在我的影响下，汤米侠也在不知不觉中习得了“敷衍”技能。欢迎大家在下面的邮箱里留言，让我们一起茁壮地成长。

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁



凶手是:8号

理由：这次的案件也太简单了吧，对于一个有着近10年拍摄经验的我来说，菜汁临便当之前说的话也太详细了，断案毫无难度。不就是8号嘛！什么左手拿文件夹、右手戴手表、斜跨包，照片里的左右是反的，大家可别以为是4号啊。另外，我怎么看那个8号的形象那么像我啊……终于轮到我当杀手了？如果真是我的话，原因只有一个：菜汁借走我的相机，害我没法拍MM！而且连凶器都不用带，以我的体重压死菜汁还是非常轻松的！

凶手是:8号



理由：这期太简单了，提示是镜像，对于只有菜汁、小沛、汤米登场的本期表示绝望了。

菜汁补充：赤银本期光荣应征到攻略大队，归攻略总队长宇多田调度，所以当我看到赤银君这期推理的字数面露难色的时候，宇多田狠狠地、护短地瞪了我一眼。好吧，剩下的字数就不让你家赤银加了。不过从本次推理的速度和结果来看，赤银仔不愧拥有着那串“集智慧与闷骚于一身”的光环，看过漫画的第一时间就把这似乎合情合理的推理发给了我，并且脸上还露出了些许“你发给我这么简单的推理漫画分明是看不起我嘛！”的表情，于是我也不甘示弱，丢给他“小子你不要太得意，下次答案揭晓前一切还都不好说，信不信咱偷偷让汤米侠把结果改下做出一期坑爹答案”这样的眼神。



凶手是:8号

理由：也许很多人都会认为是4号，但是请注意墙上的表中数字12是反着的，所以说这张照片就等于是一面镜子，左右都是应该反过来看的，这么幼稚的问题想难得住本大爷，你当我是谁啊！

菜汁补充：攻略总队长的任务今次还真不是一般的重，不过还是很感谢他能在百忙之中把自己对漫画的理解跃然纸上，最后，他居然在回复中无视汤米漫画的巧妙构思，把心里的愤慨完全喷发出来，也显示了年轻人的稚嫩，怎么能这么没有城府地说“答案很好找”这样的话呢？要做到喜怒不形于色还需修炼啊少年，尤其是汤米侠这种表面上大方真诚，其实内心不知道怎样的家伙，以我在扣扣里说了他几句他就连着三期都把我画成死者的经验来看，躺尸者有接班人了。

凶手是:8号



理由：呵呵呵，因为每次看剧本的是我，汤米侠总是在剧本上直接写答案的，也从侧面反映了汤米侠画画是构思好一口气画完的那种。其实抛却疑点不说，一眼看到长得像小沛的8号那张嘲讽脸，我就浑身不得劲儿一脑门子官司，心里其实已经暗下决心私自决定，就他了。

凶手是:4号



理由：在猜测之前，先对去看妹纸而被人袭击的菜汁表示同情~（内心潜台词：上期是谁说我看电视剧肉来着，苍天啊、大地啊这回是哪位神仙大姐帮我出的这口气啊~一定要找到凶手请他吃个饭）找啊找……凶手是4号，为什么呢？照片是在菜汁倒下后就拍摄的，所以凶手是没有速度上到二楼的。而楼下5号正在和楼上打招呼，排除可能。8号正在和妹子聊天也没有机会。6、7、9号各种不解释（其实是自己没看出来）。而只有4号才符合菜汁的形象描述。左手文件夹，右手手表，斜跨背包。而最可疑的是他是唯一一个带着口罩的人，想想在CJ的现场那么多人一定很热。这种情况下还带口罩肯定是不希望被人看到正脸，还有那一对水汪汪的大眼镜用意也是如此。也许有人注意到了在墙上的挂表，所呈现出的影像是左右颠倒的。但是不要忘了这是在CJ，CJ上的东西都是很有个性的。那块表就是故意做成那个样子的，这样才能体现现代的潮流。以上~

后序

感谢大家购买第306期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

下面是读者来信时间——漫画的话我投一个剧本，《龙如终章短篇》，1，某桐生发狂般屠杀zombie，此时他各项指标全满，难度为DX-HARD；2，幕后黑手DD与二阶堂哲雄（建议菜汁客串）看见此情被惊吓地魂不附体……于是打电话下令所有zombie攻击真岛；3，真岛无辜被咬；4，桐生各指标全满，难度为easy，而真岛体力见红，难度变为DX-HARD；5，真岛在生死之际呼出春哥，喊出台词“信春哥得永生！”；6，几个人合力瓦解危机；7，桐生“好不容易体验一下现场CS！劳资的乐子就这样……”；8，桐生接到狭山电话，传来狭山的叫骂声（人是狭山派来的）桐生雷到了，真岛吐槽——江西贵溪读者“桐生越马”曹越，每次没人写信的时候就想起你，麻烦你当托儿（大误），真是给您添蘑菇了。

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”



不可阻挡的3D大潮已经袭来

汤米手机

如果你认为买台3D彩电，玩玩3Ds,看看3D电影，就已经是3D生活的至高境界，那你就错啦，3D是一种生活态度，只要目光所及，绝对不能容忍平面的存在，这才是3D化的极致。作为一个纯视觉系的宅男，汤米始终关注着业界尖端的3D浪潮什么时候可以刮入我们平常老百姓的生活之中，特别和各位读者们分享一下近期我对3D相关产品的购买计划。

●3D电视：



不得不说，这是大家最熟悉的3D产品。3D化浪潮，确实也应该从电视开始普及，毕竟这种产品门槛最低，技术也相对更成熟。

现在的3D电视，如同3D电影一般，仍旧需要佩戴眼镜观赏，眼镜也分为快门式和偏光式两大主流，各有优缺点，但是不管怎样，裸视3D仍旧是未来的王道。

至于裸视3D电视，虽然还没有成熟且量产化产品面市，但是汤米在上海为某些高端品牌的电视提供插图等工作，在2010年底已经看过裸视3D的实机效果，在略感惊艳的同时，也体验到了裸视3D的副作用：那一阵阵恶心反胃的冲动，当然还有那坑爹的观赏角度。所以，以现在来说，大屏幕裸视3D电视的技术还不够成熟，但是相信2年之内，一定会有技术改进的裸眼3D电视量产，因为据汤米的内部消息，只要是你想得到的大品牌，现在都憋足了劲在进行内部技术革新，大家存好银子静静等待吧！

图：最近令我垂涎欲滴的某品牌64” 3D电视，可惜那价格，哎……

●3D游戏机：



这个大家都很熟悉啦，从最初的眼镜式3D游戏到最近令粉丝们哀鸿遍野的掌机3DS,游戏的3D化浪潮不可避免。作为3D电视的大推手Sony,在最新的掌机PS Vita上并没有推行裸视3D屏幕，应该也是出于成本考虑，从技术上说，Sony的4寸左右的裸视3D已经可以投放市场，所以不出意外的话，不久之后大家就会看到3D版本的PS vita哦！

至于家用机平台，因为3D化牵涉到3D电视的技术革新，因此大家都在摸着石头过河，但是裸眼3D,应该就在不远的将来等待着我们。

图：一直对霸气侧漏的3DS处于观望姿态,现在终于是机会入手了，林克，等我！

●3D笔记本电脑：



现在已经可以买到裸眼笔记本产品，比如东芝那款上万的产品……但是如果没有操作系统/软件/游戏的跟进，那3D笔记本无疑是个蛋疼的选择。除了用那14寸的屏幕看看高清3D片之外，似乎暂时没有什么大的作用，让我们拭目以待吧，保不齐微软或苹果的下一代操作系统就完美支持裸眼3D界面了呢！

图：东芝很神奇的裸眼3D产品，促销小姐是这么和我推荐的："您可以用笔记本的双摄像头对着面前的景物拍摄，这样，你就可以从笔记本的屏幕上看到3维图像了"。但是我很想问：我为毛要从笔记本里看，我一抬头不就是纯3维宽幅画面了么……

●3D平板电脑



平板电脑3D化是大势所趋，综合各种消息，苹果ipad3应该会使用裸眼3D屏。如果情况确实如此，那很快我们就可以在ios平台上玩到3D画面的游戏啦！虽然大部分仍旧只是一些休闲小游戏，但是ipad的性能具有很大的扩展性，未来将会有无限可能。

图：虽然手头的苹果设备已经多得无所适从，但如果ipad3上市，我仍旧会第一时间入手，这就是一个苹果粉丝的强迫症症状啊……

●3D杂志：

最后当然要说说3D杂志。佩戴眼镜的立体杂志从操作层面来说并不复杂，但是世面上却很少见。我一直有个梦想，就是电软在某期杂志上附送红蓝三维眼镜，然后当期的杂志全部使用三维方式印刷，虽然在眼镜上会亏一些钱，但是主要是隔壁美编头子的工作量会翻倍，估计他会找个机会扁我一顿吧……不过无论如何，这样一本杂志，该是有多吸引人啊，特别是有些日系游戏的画面那种呼之欲出的视觉感受，一个字：到位了！



〝大航海〞日志

8月

2011年8月1日

"有两个小意见，一个是这次的印刷质量好像有问题，颜色失真比较厉害，还有就是页面的页数，1 2 3 4，没有标，这个我觉得最好标一下，免得有人习惯性从右往左看"——被汤米侠劈头盖脸一顿抢白后，得到了新一期的剧本。接着他似乎炫耀似的说了句"我120斤177"，我赶紧接了茬儿，"120斤185"，接着，两个怎么吃也不胖的天然瘦就发了一顿"胖子去屎去屎"的牢骚各自下线了。

2011年8月2日

看过剧本后，推荐汤米侠把漫画背景中的车展改成CJ展会为好，我的理由是，这样就有理由上班时间看CJ美眉的清晰大图了（不用偷摸儿的）。汤米侠的回复是"我要一边下游戏副本一边反思下"，并且提出要我收集尽量多的CJ美女高清图片给他，他来作参考。

2011年8月5日

看漫画初稿，聊魔兽世界，哦也

2011年8月9日

汤米侠的手机总感觉是别人写的，纯技术流啊。

小紫各种站

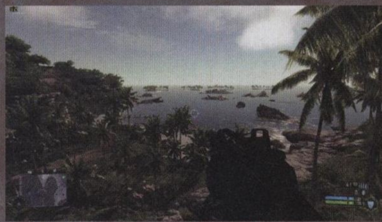
——游戏与现实的各种世界

今天和大家来谈谈游戏生活中不同人的向往世界

小紫最近因为突然对日本有了兴趣，说不上为什么不知觉中开始慢慢的从网上了解日本，看到了一些比较有趣的事情，也了解到了一些日本的文化。其中发现日本的文化之中保留着一些特别淳朴的东西，在街市之中往往能发现自己在很久以前就失去的一些原本。这可能是自己的幻觉，或者可能自己很想去那里看看，所以才会有这样的想法吧。既然想到这里了，下面就和大家来聊聊在游戏、动漫、现实中那些不同人的向往之地。

FPS战争的世界

有这样一群人，他们活着就是为了自己的信仰。特别是在战场之上，他们的信仰就是手中的武器，手中的枪。如果你向往投身入战争的世界中，那说明你有着一颗勇士之心。这里没有安逸，只有杀戮。这里没有美景咖啡，有的只是弹痕累累的建筑和险象环生的危机。轰鸣的炮弹在你周围炸响的一刻，你是否想到过退缩。看着眼前的敌人倒在自己的枪口之下，是狂热的欣喜，还是人生的无奈。当你踏入这里的那一刻，很多事情都失去了原有的本质。当你用狙击远程瞄准敌人时，你是否也会心生怜悯。当你用RPG7火箭筒轰掉敌方建筑时，你是否也会想到生命的脆弱。可无奈的是，这一切都容不得你去想。你没有时间，你被灌输战斗的信仰。你要完成自己的任务，不然的话会怎样呢？也许你的同伴会被干掉，你会失去你的好友。也许敌方正威胁着你的国家，你的妻儿。你被告知你是正义的，所以你为了自己想要守护的东西而战。哪怕前方危险重重，那怕会丢掉性命。即使这样也要坚持到胜利的一刻。可以说去往FPS世界的人，特别是现代战争年代的人是可悲的。如果是去往科幻的外太空，去射杀那些根本不存在的东西这还算是好。可是在现实战争中。我们拿起枪时面对的是和我们一样的同类，他们同样有血有肉，他们的背后也很可能有着一个家庭。这时的自己真的是在坚持自己的信仰还是早已没有了判断力，当你倒下的一刻，你是沉浸在怎样的心境中呢？可能去往那个世界的自己根本不想去管那么多，拿起手中的武器更像男人一样的硬派做事风格才是自己追求的。而最终倒在荣誉之路上，也会是另一种华美的绽放吧……



最终幻想的世界



说到幻想世界的代表，没有人会不提起FF。在这里有着奇异的美景，有养眼的帅哥美女，还有华丽的魔法剑技。在这里还可以时不时当一把英雄什么的，顺便拯救个世界。人们向往它的原因可能和现实的对比有太大反差有关，在最终幻想的世界可以将自己完全的放松，将自己全身心投入到乱世之中。不在乎你是不是小人物，不在乎你第二天用不用上班。也无须关心成绩是否不及格，无须担心下班是否要挤地铁。因为这里的空间是无限广阔的，这里的空气是清新的，甚至这里夜晚在面对明月之时都不掺杂着都市的喧嚣。也许有人会说最终幻想的世界并不安静，那里也有超现代的都市，那里也有被压榨的人民。可是那里的空间是无限的，这一点至关重要。当你厌倦了这里的生活，你可以走到安静的城门外去放松自己的心境。在现实中我们却只能往返于都市的水泥森林，明知道这里的空气不好，这里的压力很大，这里充满的勾心斗角。可是冷酷的现实就是这样牢牢的把我们抓在掌心。生活中有太多的不得意这也是正常的，只有磨砺过才会有成长也算的上是真理。我们在这样的地方生存是不能要求什么的，但是当我们走累了的时候，我们会想要一个安逸的地方让心灵居住。当我们在生活的路上跌跌撞撞的前行，在追求梦想的道路上我们会想要有一个可以让自己享受片刻宁静的地方。所以我们向往最终幻想的世界，那里有我们心灵的居所。试想一下，一间建立在湖畔的小树屋，自己也好与心爱之人也好，在宁静优雅的音乐下看着漫天的星空，这是心灵的归宿……

恶魔猎人的世界



在这里不分正邪，强者生存是唯一的法则。黑色的激烈摇滚，肆意华丽的砍杀。加之帅气的外表，高超的身手。都使不少人向往恶魔猎人的世界。在这里没有规范的束缚，没有杀戮时的负罪感。有的只是爽快的砍杀和对自我性格的表现，这就是恶魔猎人的世界。在这里即使你想安静一会都不太可能，身为恶魔猎人的你，自然会有大笔的怪物主动前来和你打招呼。而自己也不用客气尽情的砍杀吧~这里的世界比起无双什么的更加混乱，在这里用尽一切的方法生存下去就是王道，你自己就是所有的规范。打倒一个个强大恶魔时的成就感，是现实中平凡的自己所梦寐以求的。这个世界唯一的一点遗憾就是这里的妹子都是强悍型的，想想也知道能在这里生存下去是需要多大实力为基础的。所以这里的世界是强者的世界，喜欢软妹子的朋友就不要来了。这里没有片刻的安静，追求不断挑战的朋友这里绝对是首选之地。

DOA的世界



说到这里可能广大的男性玩家会会心一笑了，没错这里就是男人们的天堂乐园DOA的世界。不论你是在台下看妹子们的辛苦格斗，还是在海边与他们一起竞技游玩。都保证您能陶醉其中，而且时刻充满激情。这里的妹子除了长的漂亮点（还有水灵），身材好些（比如晃动），穿的清爽点（比如旗袍的开叉度）以外还是很普通的嘛~但就是这几点（这几点就几乎包含了所有妹子的优点）就足以让大家身心愉悦了，时不时还能再给妹子拍个照换个装什么的。去往这里的世界就基本意味这放松和休闲，特别是住在海滩旁边的旅馆内。一边欣赏美丽的异国风光一边与妹子同乐，人生一大幸事~小编在写这段文字的时候正值七夕将至，特将这个世界送给所有目前还没有找到心爱女孩的好同志们。

GTA的世界



与DOA就差了两个字母而已，但是世界的风格却相去甚远。在这里也有落日的美景，还几乎可以与现实中相比。向往这个世界的人们崇尚的是绝对的自由，或者说是肆无忌惮的自由。在这里你看不贯的东西可以破坏，讨厌的人可以直接拉下车来爆殴。甚至可以与警察相对抗，没事做的时候可以去尽情的飙车，还可以去路边等女女。向往了这个世界，也就意味着与法律和所谓的道德打擦边球。这里的黑帮争斗你可以去参与阻止，还可以变身成为一个恐怖份子去无视一切的杀戮和破坏。还记得有位美国的朋友在被逮捕后，就在身后发现了GTA的标志刺青。看来这个有些无序的世界大家向往一下就好了，还是要与现实区分开来啊。如果呆在这样的世界中，而你又正好没有穿越成主角的话。往往不能全身而退的同时，一定还会给你留下不怎么美好的记忆。

纯爱类 的世界



这个说起来就比较大方位了，几乎每一部动漫的世界都会使不同的人向往。篇幅原因所以先从一直以来比较流行的一个方面来讲好了。就说纯爱类动漫。这样的世界令人向往的原因是，这里有学生时代的记忆。在这里还可以再次感受到初次恋爱时的心情。安静的校园内，阳光透过树叶洒下的光影，上下课时柔缓的钟声，再次看来曾经都是那么的熟悉。可爱的学姐学妹，与自己同班的好友。一起背课文，一起逃课，一起为救小动物而和流氓打架，这一切的一切一旦时光流走，我们再次想感受到几乎是不可能的了。那时的自己觉得像地域一般的生活，等再次去往纯爱的世界才发现原来那里美的像天堂……在某天的夜里你是否也会想起自己踏入小学、初中、高中或是大学的那天，如果你怀念就请去往这里的世界再次感受学校的生活吧~

格斗的世界

说起格斗，让人直接就会联想到热血一词。不论是解霸还是拳皇，铁拳还是DOA。只要有格斗之魂的地方就有着狂热的格斗家们，去往这样的世界也就意味着大家所追求的是激烈的武术流派对抗。用自己学来的奥义将对手KO于华丽的连击之下，慢慢的锻炼自己，使自己成长起来和变得更强就是这里的法则。格斗的世界是不公平的，但是它却对所有人都开放。这里是广袤的一个平台不论是什么样的身份，什么样的外形都可以参与到格斗的激烈世界中来。比如在拳皇的乱斗中我们可以看到蜘蛛侠、八神、绿巨人、脑残精神病，甚至可以看到外星人的参与……小编就从小比较向往这样的世界，可以朝着自己认定的目标放心去努力锻炼。与他人的格斗比试也可以从中得到很多的乐趣，与强者对战时的心情和格斗中所迸发的激情是外人所感受不到的。格斗中的生死发在一瞬之间，使狂热之血无限迸发。

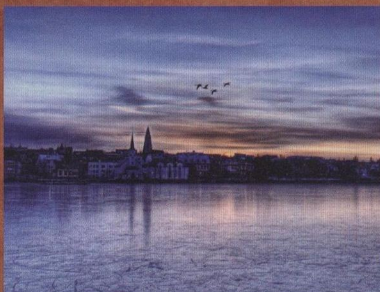




现实世界

各位观众不论你喜不喜欢，想不想，但是都要活在现实的世界中。也许这里夏天坑哥的没有空调，也许这里的生活不尽如人意。但是在这个地球上还是有很多可以向往的世界的，比如：日本（宅男和想找妹子的人士必去）、法国（浪漫啊~）、布宜诺斯艾利斯（美丽的城市）、冰岛（原生态，没高铁）、最后要加上我们伟大的中国（各位领导，各位老师，各位同学这里有五千年的历史，各种古城风雨。神奇的国度，地大物博奇迹颇多……以下省略可以出现的初高中历史课本内容，和不可以出现的初高中历史课本隐藏内容。）





联机的世界

不论现在的你是在玩什么样的游戏，自己的单打独斗在一些人眼中看来毕竟是沉浸在自己的小世界中，不能更好的与人交流。所以联机的世界便被很多人所向往，这里的联机世界比较广义。不光指的是某个平台的联机，而是不论现在在游玩什么，都会有真实人物相陪伴，在同乐中度过的时光。放眼看去越来越多的玩家走向网络已成趋势，他们所向往的是共同作战的乐趣，比如最突出的游戏代表《怪物猎人》。不再是单一的世界，而是向往广阔空间的朋友，快快去向联机的世界吧。



这一期的主题自上期任性的各种说后，之后又回归到了之前的风格。看到现在越来越多的人总在讨论现世的很多无奈，当时小编就想到以大家向往世界为题来写一些试试看，其实这是一个小系列的主题。因为版面等原因所以这期不能全部一次性为大家列举完成，所以会在下期延续这回的主题，继续为大家带来各种。希望各位读者能够喜欢~以及继续期待各位读者的来信和提议~

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/蔬菜汁

斩杀名将一举成名

作为历史上的小人物，服部一忠并不如其他战国武将那样知名，甚至连确切的出生日期都没有被记载下来。根据中村彰彦先生撰写的桶狭间的勇士一文，在战国闻名的三夜战之一"桶狭间之战"前，服部一忠只是尾张国守护织田信长的一名"马回"，而信长确立自己的守护地位也仅仅是在"桶狭间合战"发生的前一年（永禄2年、1559年）。"马回"相当于当时大名身边的近卫兵，由儿时陪伴自己一起长大的贴身侍卫和当地土族豪绅的后代组成，战场的局势瞬息万变，因为处于乱世、大名身边的不少士兵都是职业军人，抛却装备和武艺等不说，大名身边的"马回"可以说在信仰上拥有其他士兵所没有的优势，所以极具战斗力。根据当时信长从身边的"马回"亲卫军中挑选精锐组成赤色母衣众和黑色母衣众的说法，以服部小平太参加"桶狭间之战"时还处于"马回"的身份可以看出，他可能刚成年、加入"马回"的时间才不久。

永禄3年，1560年5月10日，"东海第一强弓"今川义元下令出阵，集合了25000兵力后、开始进行尾张平定战，井伊直盛担任先锋大将，直盛就是后来有着"井伊赤鬼"之称、德川四天王之一井伊直政的祖父。松平元康（即后来的德川家康）也在义元阵中，这年，家康19岁，信长26岁。

在以逸待劳等待了9天后，信长打听到义元的所在、于5月19日出阵，出城时身边只有5名骑兵、200杂兵。那时武士的武器装备都是自己准备的，信长向前线进发时消息传得很快，如果信长战败，亲卫军也会失去依托、不是解散就是逃亡，所以包括服部小平太在内的信长亲卫军、赤母衣众、黑母衣众都在第一时间整顿马匹、沿途打听，向着信长的方向赶去。中午，信长到达善照寺前线时，身边已经聚集了1500名士兵，其中不乏对战功垂涎欲滴的家伙。这时的战况对信长方不利，连陷城池并且损失了几名大将。不过信长分析，对方连续作战已经疲惫不堪，而且由于分兵据守，此时在桶狭间山上布阵的士兵不足5000。下午1点，信长军依托忽然下起的大雨向桶狭间山移动，而连续作战后的义元军各部为了找掩体避雨陆续与义元本阵失去联系，刚刚取得胜利后的今川义元也并没在意。双方在雨中展开了白兵战，信长的亲卫军、母衣众们得到密令，"不许贪功放弃敌人首级，目标是敌大将"，于是服部小平太等少数精锐在大雨掩护下，直接避开前线的混乱接触，突入了第二阵第三阵，甚至直逼义元本阵。这时义元身边虽然有300旗本近卫，但处于惊慌和疲惫中、不时有士兵脱战，原本拥有人数优势的义元本阵反而被信长亲卫军的母衣众包围。小平太冲到敌大将身边时，义元衣装不整只能用短刀守护，意气风发的小平太一刀砍在义元的腿上，义元吃痛倒下的一瞬间，小姓毛利良胜砍下了义元的首级，二人高高举起义元的头颅时，天下布武的时代也拉开了序幕。


进行桶狭间合战的爱知县古战场遗址

依附新主累积战功

虽在桶狭间合战中斩杀敌大将一举成名，不过可能是太过平凡、没有领袖气质的原因，服部小平太只得到了金钱上的赏赐，并没得到官职晋升以及信长的重视，直到1582年本能寺之变，小平太22年间一直是作为信长亲卫军"马回"的一员存在。

明智光秀发动本能寺之变、信长家分崩离析以后，服部小平太成为了新当主羽柴秀吉（即之后的丰臣秀吉）黄母衣众的一员，进入秀吉母衣众的原信长精锐后来全部都飞黄腾达，尤其是在与柴田胜家的贱岳合战胜利后的1585年，服部小平太得到了从五位下采女正的朝廷官位，这个官位到底有多大呢？小平太之前侍奉的信长公做尾张守护的官位是从五位下尾张守，也就是说单就官位来说小平太已经与地方大名（守护）平起平坐了。1590年，小平太随秀吉参加了征伐北条氏的小田原之战，此战，服部小平太所在的黄母衣众作为秀吉养子"孙七郎"羽柴秀次的主力出阵，对山中城攻击战中，小平太位于中军，攻击一方的兵力有6万7千，守城方只有4千，短短几个小时就结束了战斗，并以最短时间内赶到小田原进行集结，对小田原城形成了包围态势。原以为可以依托天险坚守的北条一族，在秀吉强大的水陆夹攻下终于土崩瓦解，号称"天下第一坚城"的小田原城在7月5日陷落，秀吉一统天下。小田原之战中，服部小平太只是本分地按照攻击军的部署行事，但战后论功行赏时因为对小田原包围作战有功，被晋升为松阪城（三重县）城主，领3万5千石俸禄，正式隶属于被当时普遍认为是秀吉继承人的羽柴秀次，成为名副其实的小大名。


天下第一坚城小田原城

成为继承人之战的牺牲品

服部小平太的大名位子还没有坐稳，丰臣家内部就发生了"继承人之战"的明争暗斗，小平太也卷入其中。虽然现在有各种说法，但最有说服力的就是"为秀赖扫清道路"一说。因为亲子秀赖的降生，养子秀次其实早就应该识时务让出官职、并交出权力，但不知什么原因，已经晋升关白的秀次却还是大权在握、滥杀无辜、一副高高在上的模样，"杀生关白"一名也由此而来。秀吉终于在1595年7月命秀次以及所有和秀次亲近的家臣切腹，不仅如此，秀次一家39人也被灭门。如果让秀次的家族活着，那么以后很可能会给亲生子秀赖带来麻烦（也有一说是淀姬的主意）。不过秀次势力的被害却给之后家康崛起铺平了道路，此时的秀次是丰臣一族中唯一一个成年并且拥有势力的一支亲族，当然这是后话了。

而作为秀次家臣的小平太也受到株连，不过也可能因为曾远征朝鲜，秀吉并没有像其他人那样赶尽杀绝，而是把小平太交给丰臣家五大老之一的上杉景胜处置，上杉景胜处事圆滑并且极为知趣，他揣摩到秀吉的意图后处死了服部一忠。

从斩杀今川义元成名，到被上杉景胜处死，小平太一直生活在战国最有权势者身边，这也正应了那句"伴君如伴虎"的谚语吧。


服部一忠的封地——松阪城


服部一忠

服部一忠（はっとりかずただ）：不详——1595年。出生于安土桃山时代东海道西部的尾张国，相当于现在的爱知县西部。又名春安、忠次，官至从五位下采女正，因斩杀今川义元而知名，通称小平太。

电玩三国志



第二十七回 双管齐下的反击

□文／猴子

任天堂：掌机制胜论

自从在上次世代的主机大战中自己打败自己之后，任天堂并没有被打死，而是失之东隅收之桑榆。虽然N64在日本卖得不怎样，但是在欧美的业绩还算可以（西方人傻钱多外加有枪车球助阵），而老任在另外的领域——掌机方面始终保持着老大的位置不变，不得不说任天堂的“掌机策略”是非常成功的。本来掌机这个东西跟电视游戏机没有什么交叉点，在80年代前期始终是井水不犯河水，各走各的路。但是自从89年GB发售以来，人们就惊奇地发现掌机市场和电视游戏机市场不但存在着交集，而且还有一个棍棒打不倒的定律：“掌机可以争夺电视游戏机的市场，但是电视游戏机却无法争夺掌机的市场。”这种怪现象至今无法打破，因此被称作“掌机制胜论”。想当年在SFC千呼万唤不出来，老旧的FC已经难以抵挡来自MD、PC-E等新锐主机的合伙夹攻的时候，GB及时地出现，



帮助任天堂保住了市场。一年多之后SFC发售，人们以为GB的使命已经完结，准备目送这块其貌不扬的砖头离开业界的时候，却不曾料想到，这台看起来并不起眼、也不花哨的主机，居然有长达12年的市场寿命。在随后的数年里，尽管有多个公司试图生产具有更强机能、更美观画面和更炫游戏的掌机，以挑战GB的地位，但是始终如同蚍蜉撼树，谁跟GB叫板，谁的下场就是死路一条。

到了90年代中期之后，虽然GB在掌机界的王者地位无人可以威胁，但是这台机器毕竟已经处于超期服役状态，再硬撑下去不会有好结果。此时的任天堂就拿出当初给FC打强心针的方法——软件拉动硬件，靠一系列优秀游戏把玩家们征服。1996年2月发售的《口袋妖怪》系列可以说是这种游戏的代表作，至于它火到什么程度就不必多说了。而之后发售的超薄大屏幕的GB Pocket则更是任天堂的一大创举，在推出超重量级软件之后又推出改良型的硬件，还有动画、卡牌游戏、周边产品齐助阵，真是让人不想买都难。就这样，任天堂依靠着GB和口袋妖怪，度过了N64失败的艰难时期。在之后的几年里GB又改进过一次，由黑白液晶机升级为彩机（GB Color），从而将意图靠黑白机挑战GB的两个对手（SNK的NeoGeo Pocket和万代的Wonder Swan）彻底打败，搞得SNK几乎落到破产边缘（后来它确实破产了，原因很复杂），而生产WS的万代虽然有对抗任天堂的“二五仔”史克威尔助阵，但是单靠“最终幻想”是无法扭转败局的（此刻史克威尔也是自身难保）。任天堂的这台8位掌机经过千锤百炼，华丽变身2次之后，终于像口袋妖怪一样，迎来了“进化”的机会。



掌上游戏的进阶发展

由于技术上的限制，掌机的发展一般比电视游戏机错后两个世代（本来是一个世代，但是由于GB的生命太长，所以现在是两个世代的差距）。当PS2已经成为新一代家用主机的标配的时候，任天堂推出的新掌机在画面上只达到了SFC的水平，但是，这已经足够了。从2000年东京游戏展上公布的新掌机Gameboy Advance，也就是后来大家耳熟能详的GBA，无论从造型上还是从画面上来说都给玩家们留下了不错的印象。由于此时任天堂已经跟SCE势同水火，这台机能约等于SFC的掌机不可能再使用索尼的技术，而是采用了32位的CPU，型号为ARM7-TDMI。这种芯片应用很广，世嘉的DC和PlayStation的附属品PocketStation都曾经采用。此外机器还自带8位元的中央处理器Custom Z80，可以很好地兼容以前的GB游戏。GBA的屏幕解析度不大，只有240×160，但是比起GB来说已经有了不小的进步。随后制作的游戏有相当一部分移植或改编自SFC，虽然GBA比起SFC来说缺少了2个键（X、Y键），而且屏幕也没有SFC大，但是这并不影响任天堂将过去的优秀作品移植给它。

说到移植作品，在GBA发售之初，打头阵的就是《超级马里奥Advance》系列，以及其他一些SFC时期的佳作。而第三方在这时候更是无限给力，CAPCOM的《街霸》、《快打旋风》是街机移植就不说了（当初SFC也移植过），《洛克人EXE》、《洛克人ZERO》和《逆转裁判》可是从GBA上起家的原创作品，素质没的说；而KONAMI的恶魔城自《月下》之后就没有出过类似的续作，直到GBA上出现的《月轮》、《白夜》和《晓月》。有多少玩家是从GBA时代开始接触恶魔城系列的呢？大家心里都有数。还有伟大的眼镜厂BANPRESTO，不但慷慨地为GBA制作了好几部机战，还开创了OG的原创系列。机战饭们在GBA上燃烧钢之魂的时代，是他们心中最美好的回忆。

如果说以上这些作品还不足以打动你作为一个玩家的心，或者说你对上述作品不感兴趣，那么，当任天堂祭出它的看门利器——口袋、火纹和赛尔达三大法宝的时候，以前未必下定决心要买GBA的人们（尤其是欧美的小孩子们）这回也一定没的选择了。以上这些因素加上当时没有可以与之匹敌的对手，GBA终于继承了GB时代王者的不败宝座。当然了对于任天堂来说，这只是一个开始，真正的反击计划，还在后面。





神奇的游戏立方

在2000年的TGS上与GBA一同登上展台的，还有一个形状奇特的家伙：看起来是一个四四方方的盒子，打开上面的盖子之后，露出的是直径8cm的小巧碟片——任天堂在早期开发时代号为“海豚”（Dolphin）的游戏机，终于出现在公众面前。虽然当时奥运会还在悉尼举办，虽然大家想不到N年后会在北京出现华丽的“水立方”（Water Cube），但是当时很多玩家已经认识“立方”（Cube）这个单词了，因为任天堂的主机名字就叫“游戏立方”（Game Cube）。因为它是老任（Nintendo）的产品，所以外国人一般都用“NGC”这个不太正规的名字来称呼它。

说起来，代号“海豚”的开发计划是在1999年5月提出的，在此之前2个月，SCE已经公布了PS2的开发计划。任天堂此时已经意识到固守陈旧的载体没有前途，于是决定重新拾回光盘这个已经得到公认的载体。但是此时老任已经不可能跟索尼重归于好，外国的技术又靠不住（参见飞利浦给任天堂开发的CD-I等坑爹机器），所以这次老任选定的合作伙伴是同为电器制造商的松下。本来NGC的发售日定在2000年末，此时正是在商战时节狙击SCE的大好时机。可惜任天堂的话是信不得的，就如同SFC跟N64一样，NGC的发售日又向后延期了将近一年，甚至等到GBA发售了，它都还没有发售。这种拖延战术虽然已经被用得不厌其烦，但是日本的玩家们似乎仍然保持着很傻很天真的态度，每当任天堂有新东西要发售的时候，总是有人无条件地迎合，这难道就是任天堂的魅力所在吗？

不过，我们可以从NGC的规格看出，任天堂对于光盘载体是留了一手的。首先它采用的并非市面上常见的12cmDVD，而是采用的8cm的，不但光盘尺寸不同，而且在防盗版方面做得十分出色。另外任天堂对于“游戏容量越大越好”的论调依然采取了保留的态度，单个游戏光盘的容量被限定在1.35G以内，这和PS2的4.5G容量相比差了3倍以上。这就给第三方们制作游戏的时候增添了不少障碍。看来在老任彻底想开之前，为其制作游戏，还是一件比较无奈的事情。

2001年NGC如期发售，但是年内的力作并不多。任天堂把宝压在了《任天堂全明星大乱斗DX》上，事实证明它的预测没有错，《大乱斗DX》达成了NGC史上第一个百万销量（也是唯一的一个），任天堂的大好机会就在眼前。可惜，在它正是向PS2发起挑战的时候，一场威胁到任天堂与SCE的巨大危机也即将降临。在远隔大洋的北美大陆，一台新主机即将诞生，而它的制造者，就是在PC界众望所归的Microsoft。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

前几天去医院候诊时闲着无聊，就在等候区玩起了3DS，这时候有一位病友凑过来盯着我的机器看了又看说："你这机器不行，看我刚买的这个。"说罢他从裤兜里拿出了一台PSP，最让我惊讶的是这台PSP还是个1000型号的，那位仁兄后来告诉我这是他一个月前刚买的，花了1300多，我只想说这年头JS真的害死人啊！没文化更是害死人啊！大家好，我不是蔬菜汁口中的发售表君，我是宇多田……

PS3 PlaysSation3

2011年8月			
4日	初音未来 歌姬计划 梦话剧场2	MUG	SEGA
11日	美国职业全明星摔跤	FTG	THQ
18日	超次元游戏 海王星MK2	RPG	Idea Factory
19日	★魔界战记4 中文版	RPG	日本一
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
23日	街头霸王3 三度冲击 线上版	FTG	CAPCOM
25日	★战国无双3 帝国	ACT	KOEI TECMO
25日	★怪物猎人携带版3 HD	ACT	CAPCOM
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
6日	★抵抗3	FPS	SCE
6日	死亡岛	ACT	Deep Silver
8日	★无尽传说	RPG	NBGI
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	NHL12	SPG	EA
13日	★战神 起源典藏版	ACT	SCE
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	★ICO古堡迷踪+旺达与巨像	ACT	SCEI
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
29日	★真 三国无双6 猛将传	ACT	KOEI TECMO
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	烈火战车	RCG	SCE
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
7日	★最后的守护者	RPG	SCE
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
14日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
13日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
27日	偶像大师2	AVG	NBGI
其它			
11.1	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11月	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
11月	漫画英雄VS卡普空3 终极版	FTG	CAPCOM
未定	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★战国BASARA3 宴	ACT	CAPCOM

NDS Nintendo Dual Screen

2011年8月			
4日	集合！卡比	ACT	NINTENDO
4日	完全假面骑士 骑士世代	ACT	NBGI
4日	女孩的憧憬系列：闪亮亮的护士物语	ETC	columbia
4日	汽车总动员2	RCG	Disney
5日	口袋卡片游戏指南DS	ETC	Pokemon
25日	光之美少女 旋律收藏集	ETC	NBGI
25日	绯色的欠片3 苍黑之楔 DS	AVG	Idea Factory
2011年9月			
6日	异型 致命侵袭	ACT	SEGA
15日	小熊维尼 森林食谱	SIM	Disney
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
13日	超级涂鸦冒险家	PZG	KONAMI

PSP Playstation Portable

2011年8月			
4日	勇者30第二部	RPG	MMV
4日	Elminage 3：暗黑使徒与太阳宫殿	RPG	STARFISH-SD
4日	J联盟创造球会7 欧洲加强版	SLG	SEGA
4日	风暴情人 夏恋	AVG	d3p
4日	信长之野望 苍天录强化版	SLG	KOEI TECMO
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G	ETC	CAPCOM
11日	歌之王子殿下 重奏	AVG	Broccoli
18日	梦幻骑士4	RPG	Atlus
25日	无头骑士异闻录 强化版	AVG	Kadokawa
25日	黑岩射手 游戏版	RPG	imageepoch
25日	快盗天使双胞胎	AVG	Alchemist
25日	★真三国无双6 特别版	ACT	KOEI TECMO
25日	机动战士高达 新基连的野望	SLG	NBGI
25日	萌萌大作战 现代版	AVG	Twisted Pixel
25日	绯红帝国	AVG	QuinRose
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
1日	武装神姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
1日	尸体派对 影之书	AVG	5pb
1日	圣骑士战史	RPG	MMV
8日	月华缭乱	AVG	IDEA FACTORY
8日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
22日	幻域战记 携带版	SRPG	Nippon Ichi
22日	游戏王 卡片力量6	CAG	KONAMI
29日	枪弹管家	AVG	KOEI TECMO
29日	白衣性恋爱症候群	AVG	Cyberfront
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	新世纪福音战士新剧场版 第三次冲击	MUG	NBGI
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
6日	AKB1/48 和偶像谈恋爱 in关岛	AVG	NBGI
13日	剑、魔法与学园Final 新生是公主！	RPG	AQUAPLUS
13日	★最终幻想 零式	RPG	Square Enix
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
27日	第七神龙2020	RPG	SEGA
其它			
11.3	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI

3DS 3-D-S

2011年8月			
4日	谜惑馆：随音而行	AVG	CAPCOM
9日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
11日	超级口袋妖怪 乱战	ACT	NINTENDO
11日	惊奇魔法绘画笔 AVG	GAE	Atlus
17日	极道无限3D	RCG	Ubisoft
17日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
23日	恶魔幸存者 超频	SRPG	Atlus
2011年9月			
6日	压碎3D	ACT	SEGA
6日	脸谱赛车	RCG	Majesco
13日	雷神托尔	ACT	SEGA
13日	牧场物语 双子村3D	SLG	Natsume
13日	像素跑者 传说	ACT	Aksys Games
13日	气球泡泡2	ETC	UFO
22日	闪乱神乐 少女们的真影	AVG	MMV
27日	小龙斯派罗大冒险	TBG	Activision
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
11日	僵尸宠物	SIM	Majesco
28日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision

XB360 XBOX360

2011年8月			
3日	水果忍者Kinect	ACT	Microsoft
23日	死亡名单	FPS	Codemasters
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
24日	街头霸王3 三度冲击 线上版	FTG	CAPCOM
24日	魔戒 北方之战	ACT	Warner Bros
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
2011年9月			
6日	梦魇再起	AVG	SEGA
6日	天堂岛	SIM	Kalypso Media
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	NHL12	SPG	EA
13日	木偶快枪手	STG	Microsoft
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
6日	黄金梦想曲X	FTG	Alchemist
11日	极限竞速4	RCG	Microsoft
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
11日	★极限竞速4	RCG	Microsoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
14日	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
其它			
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11.15	光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
未定	★Ever17	AVG	5pb.

Wii W-i-i

2011年8月			
4日	家庭钓鱼	SPG	NBGI
4日	传奇米奇	RPG	NINTENDO
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
1日	超能战士 武士战队	ACT	Warner Bros
6日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
15日	勇者斗恶龙 合集	RPG	Square Enix
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
30日	FIFA 12	SPG	EA
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
其它			
11.3	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
未定	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
未定	★战国BASARA3 宴	ACT	CAPCOM

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.各位编辑对这次3DS大降价有何看法？
出题老师：鱼结冻

题目2.今年TGS各位最希望看到什么新消息？
出题老师：过敏君

考生姓名：小 沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

作文题目：现在知道错了，你早干嘛去了？

坑爹呐？坑死爹啊！有人花3000块买日版首发的有木有！我的美版居然也2000+啊有木有！……冷静，咆哮也不能抒发我心中的怨念了！还免费提供游戏下载弥补玩家的损失？靠！简直是万人坑啊！那些游戏都老掉牙了，有本事往我们的账号里充钱啊，白痴！我不是任何饭，但老任你这种丧尽天良的作法不是明摆着增加索饭、软饭的数量吗？活该！看看人家PSV，人家什么机能？你的成本连人家一半儿都赶不上，还敢比人家卖得贵？你以为我们的钱是自己印的啊！你们小日本儿赚的多，不知道我们在天朝玩的是HARD模式啊！我诅咒3DS快点儿被破解，这才真能弥补我的损失呢！……好了，痛快了。大家请无视以上发言，我们要健康游戏、量入为出、支持正版、拒绝坑爹……

作文题目：啥精彩关注啥，包括showgirl……

时间过得也太快了点儿吧，感觉E3还没过去多久呢，怎么现在就开始考虑TGS了。今年又到了新主机开始登场的时候了，所以到时候肯定会特别关注一下新主机，尤其是快要发售的PSV。这个掌机实在太牛了，相比之下，低画质裸眼3D都是浮云（我的气还没消呢）！至于任天堂的Wii U，说实话，一点儿都不感兴趣，不过到时候还是要报道的，终归我们是为了读者服务啊。另外，东京电玩展嘛，当然要关注showgirl了！都是东方人，比较符合我的审美。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：不知道他们什么套路

从最开始的分区到现在的大降价，都让人觉得这个商家开始混了，也可能早就开始混了。那么多问题没解决（压屏、美版的死机、3DS晕眩）现在不好好给玩家们解决遇到的问题，却是用简单的降价来吸引更多的人来买，之前花高价买主机的人会怎么想？为了贪便宜买主机的人遇到麻烦后又会怎么想？任天堂高层说要自己给自己减薪来作为惩罚，能不能真减不知道，这又只是简单的一个态度而不是从本质上解决问题的办法。所以，我个人觉得天堂的高层们一个个有点乱，需要屡屡思路、漫步前行，再这么下去的话可能会走上"不管你们信不信？反正我是信了"的地步也不一定。跟索尼合体一起过得了。

作文题目：最希望TGS上鹬蚌相争，玩家好做渔翁。

这回虽然没任天堂裹乱了，但是还是有两大主机厂商在会上瞎掺合，吵吵的越厉害越好，就像前一阵掌机内俩大哥斗的似的，最好抄家伙打起来，当然不是头破血流的那种，最好是一边喊2500，话音未落、另一边就喊2450，你降价来我甩卖、你砸锅来我卖铁，也给我们玩家整点实在的，别老弄那些"达到什什么机能、多少多少新技术"，虚了吧唧，真拿到手就不是他了，这问题那问题弄到最后我们玩家花钱当了一把内测员，你完成品出来还美其名曰大减价优惠顾客，真是岂有此理，说到底，都是玩家惯得他们都没型儿了。你们再在TGS上玩儿花活儿，小心我们"Made in china"使一个"小霸王4代"的杀手锏把你们小丫挺的都给灭喽。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

作文题目：所以说一定要有良心

记得之前有一期烤场问题是关于如何看待PSV的，那时我给出的题目是"业界最后的良心"，而这次3DS降价也能看出这机器当初定价没良心！先声明一点我不是任黑，有很多喜欢找茬的人喜欢给别人乱扣帽子，如果我是任黑那我不会把NDS所有型号都买齐，也不会在三大次时代主机中先入手WII，我只是想说明一个事实：3DS的定价实在太水了！我不知道这售价是如何确定的，从现在看来这个营销策略太失败了，被PSV这么一折腾直接被逼上悬崖，除了降价我看没有什么办法，除非老任想让3DS输的一塌糊涂，当初PSV刚公布价格的时候我就在电软群里说过老任必须降价了，那时候还有读者要和我打赌什么的……游戏界赔本卖主机不是什么新鲜事，当然你任天堂不赔本卖也可以，但是价格不要太扯淡，如果我说即使这次降价10000日元，但最后的价格依旧是盈利的，你让我们这些初期就入手3DS的人情何以堪？

作文题目：新主机晚一些公布吧……

不知道有没有玩家和我有一样的想法，那就是要买的游戏和主机太多，有时候真的不怎么希望听到新主机公布的消息，因为那意味着又要花钱买机器了，我现在就是这种心情，今年年底大作已经足够多的了，还有PSV这个重头戏，所以我真的不想在这次的TGS中看到其他新主机的公布，甚至是新游戏我都有些害怕了，作为月薪就那么一丁点的我来说实在是有些招架不住，各位厂商大大们饶命啊！

考生姓名：赤 银　烤号：J-27气魔姬　学校：如月学园

作文题目：英雄垂暮

任天堂本世纪最伟大的创意是什么？DS的双屏触摸和Wii的体感，而这两样目前早已被他人所学习并超越，那么任天堂现在还剩下什么呢？裸眼的3DS？……据悉，任天堂表示有意开发一些不具3D效果的3DS游戏。哈哈哈，请允许我嗤笑三声。连最大的武器也都准备要放弃的任天堂，已经是丢盔卸甲的一副惨淡败容。成本价数百软妹币（RMB）的3DS卖到2000多，正是它临终前的一次压榨，而这次意料之中情理之外的降价无非是连死忠粉蜜一并背叛的最后一搏，之前宣称的年内销售1600万的目标不过是天方夜谭，而发售日预定在2012年才公布的新主机Wii U更是远水难救近火。如果任天堂这次真的没有更为实际的逆转之术出现，那么等待着老任的就只有最后的众叛亲离。

时代在进步，落后于时代的老者，请安息吧！阿门。

作文题目：心若悦动，便是游戏

新的Love Plus该公布发售日了吧！第二次超级机器人大战OG该公布发售日了吧！新Ever17该公布发售日了吧！新的鬼泣该公布发售日了吧！PS Vita该公布发售日了吧！新的怪物猎人该公布了吧！新的逆转裁判该公布了吧！新新鬼武者该公布了吧！新樱花大战也该公布了吧！仔细想想我所关注的大概也就是这些了。现在的业界值得期待的虽然不少，但说实话确实也不多，姑且让我们蛋定的守望着就好了。

考生姓名：小 莹　烤号：8.19　学校：澄空学园

作文题目：坐等继续降~

这次任天堂的降价在一夜之间还是在玩家中引起了不小的反响，不论是已经买了机器的还是表示观望的。这让自己误以为是不是TGS上PSVita就要发售了啊。这种大幅度的一次性降价在老任来说肯定还是遇到了什么重要的问题，看到网上有留言说是老任的压货太多资金链有危险了。对于3DS被公布其成本后，自己就对任天堂的东西不怎么感兴趣了，这次的降价其实也是应该的。3DS这么大的利润下，又没有什么核心大作发售，这种结果是必然的。这也更坚决了自己坐等其第二次降价的想法，就在公布降价前一天自己还向宇多田请教够买二手IDSI的问题，消息一出立刻表示次时代的掌机不能提早入手啊。而且这种作法已经让不少玩家对任天堂失去好感，对于其以后的东西大家买不买账还是很难说的。用一句非诚勿扰的对话总结"现在大盘不好别盲目入市""别急着进去，观望。"

作文题目：能给点新游戏么~

E3刚刚过去，又到了TGS的时间~在今年的TGS上小莹最希望多看到《生化危机》新作的消息，谁让咱也是超喜欢生化系的玩家呢。其次就是看看3DS游戏能不能给点力，不要像现在这样E3都过好一阵子了连个游戏都没有。以及《战神》新作最好能给出一些消息，各种高清重置也可以再多点资料，这也好让玩家放心不是。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看



内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年9月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

终极抗争(PS3/XBOX360) 使命召唤 现代战争3(PS3/XBOX360) 死亡岛(PS3/XBOX360) 战争机器3(XBOX360) 车手：旧金山(PS3/XBOX360) 倒置(PS3/XBOX360) NHL冰球12(PS3/XBOX360) 狂暴(PS3) 山脊赛车：无限(PS3/XBOX360) Shinobi忍(3DS) 拳皇13(PS3/XBOX360)战锤40000：星际战队(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《女王之门 螺旋混沌》新作来袭

《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》喵喵来了！

●EVO2011系列视频

梅原大吾VS John Choi

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《勇者30第二部》

PSP游戏《女王之门：螺旋混沌》

NDS游戏《恶魔幸存者2》

等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《终极抗争》无规则乱斗 《山脊赛车：无限》体验速度与激情

《终极抗争》是一款大乱斗主题作品。游戏主张的是多人大乱战，究竟乱战是个怎么乱法还需等到游戏正式发售以后才能知道。游戏的场地也会给玩家们很大的阻碍，制作人——稻叶敦志表示，这会是一个全新的领域，也希望大家多支持。喜欢本作的玩家们，不要错过！对应PS3、XBOX360平台的《山脊赛车：无限》近日再次公开了最新的游戏预告片。本作将加入全新的破坏元素，在环形赛道里体验最刺激的竞速游戏，本作将会给玩家们带来前所未有的刺激和爽快感！喜欢本作的玩家们不妨到光盘里去看一看吧！

15Min 《女王之门 螺旋混沌》新作来袭 《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》喵喵来了！

《女王之门：螺旋混沌》，游戏故事主要讲述了身为宝物猎人的少女——艾丽丝无意中开启了禁断的秘宝"女王之门"，众女战士们从门中"穿越"时空而来，除了来自《女王之刃》的女战士们外，从各大ACG作品中穿越而来的经典人物也加入了战斗，无疑让这场全新的爆衣大战吸引了更多玩家的眼球。《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G》是CAPCOM热门的狩猎动作游戏系列的衍生作品，本作此次以更萌为口号可谓进化了不少，除加入P3中的雷狼龙等新怪以外，还加入了新的任务以及新的设施，前作存档也可继承，相信此次又将萌翻不少人吧！

10Min 本期热点 精彩不断

本期PSP游戏可算是不少呢，如果有PSP 的玩家们可以在这个暑假好好过把游戏瘾了。本期光盘赠送的PSP游戏有《勇者30第二部》、《女王之门 螺旋混沌》。这两款游戏还是很不错的，在这我们把游戏推荐给PSP玩家们，喜欢本游戏的不妨体验一把。另外，杂志里也有赤银和宇多田为大家带来的这些游戏的详细攻略。玩家们要多多支持他们啊！下一期里，我们同样会给大家带来更加精彩的内容，希望大家不要错过！

10Min 动画欣赏 岌岌可危猫猫村G

伴随着PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋猫猫村G》的发售，动画《怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村 猫猫千钧一发》的续篇《岌岌可危猫猫村G》也与各位见面了！在去年8月播放的的动画短片《岌岌可危猫猫村》，一经播出便好评如潮，相信猫猫族讨人喜欢的简单造型征服了不少玩家的心。而今年推出的新的动画也一定会吸引不少玩家，我们在第一时间收录此动画，接下来我们会陆续为玩家送出，希望大家能够喜欢。

15Min EVO2011系列视频 梅原大吾VS John Choi

2011年世界EVO格斗大赛已经在近日顺利落下帷幕，在此次的比赛中很多精彩场次的格斗对战让玩家们大饱眼福，本次EVO在最受关注的《超级街头霸王4 AE》比赛项目中，聚集了来自世界各地的格斗游戏高手如：梅原大吾、贾斯汀·王、金豆腐、ももち、MAGO等高手，本次《电击收藏》为喜欢格斗的玩家们带来的的是Diago Umehara VS John Choi 对战视频，相信喜欢格斗的玩家们又一次热血沸腾了！下面我们就一起到本期的光盘里去看看比赛的精彩视频，下一期，我们还会带来更加精彩的内容。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.306 《铁拳》系列演绎十七年的武术美学